TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 120 - 450 Ptas. - 2,70 € - Portugal: 530$ Cont.

¡¡CONSIGUE GRATIS UNA PS2 CON EL JUEGO GRAN TURISMO 3!!

¡¡Póster Supergigante de regalo!!

AKI ROSS

LA REINA DE FINAL FANTASY

25 JUEGOS NUEVOS

PS2
BLOODY ROAR 3
DARK CLOUD
EVIL TWIN
EXTREME G 3
XENOSAGA
PARIS DAKAR
SPY HUNTER
TWISTED METAL
EPHEMERAL FANTASIA
ESTO ES FÚTBOL 2

PSONE
X MEN 2
MEGAMAN LEGENDS

DREAMCAST
FLOIGAN BROTHERS
REZ

GB ADVANCE
KONAMI KRAZY
MARIO KART
EARTHWORM JIM
IRIDION
FINAL FIGHT
STREET FIGHTER

GAME BOY
COLIN MCRAE
ZELDA O. OF AGES
ZELDA O. OF SEASON

XBOX
GUN VALKYRIE

N64
PAPER MARIO

SYPHON FILTER 3

Descubre cómo es el juego del año en PlayStation

RE CODE: VERONICA X

Review y guía del mejor terror para PS2

¡¡Jugamos y puntuamos la aventura más esperada!!

FINAL FANTASY X

HOBBY PRESS

8 424094 810017 00120

¡¡MÁS DE 100 TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DEL MOMENTO!!

Sumario

Número 120

www.hobbyconsolas.es

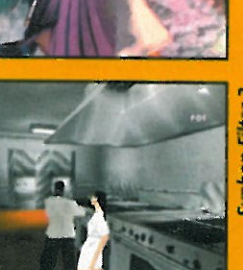
Editorial

10 AÑOS DE DIVERSIÓN

Han pasado cuatro legislaturas en España, con cambio de presidente de por medio, tres Olimpiadas, dos Mundiales de fútbol, dos bodas reales, un par de eclipses totales y hasta una liga del Atleti. Y por nuestras páginas, unos 10.000 juegos (o casi), una veintena de consolas, una docena de ferias, infinidad de emociones y muchos momentos inolvidables. Ya son 10 años los que llevamos al pie del cañón, y con el inmenso honor de haber sido la primera revista de videojuegos para consolas en España y, también, durante todo este tiempo, la más leída del país. Un privilegio que nos enorgullece, pero que sobre todo nos anima a seguir poniendo todo el empeño y la ilusión en hacer la mejor revista posible. Al igual que muchos de vosotros, los que realizamos esta publicación hemos ido creciendo con Hobby Consolas, evolucionando con las nuevas tecnologías, adaptándonos a las modas y sobreviviendo a los "cambios de generación". Resulta agradable echar la vista atrás y comprobar cómo durante 10 años vosotros, los lectores, y los que en uno u otro momento han aportado su esfuerzo para que Hobby Consolas esté cada mes en el quiosco, hemos estado unidos por una misma ilusión, por una afición que pocos podían pensar iba a convertirse en una de las formas de entretenimiento más populares y extendidas por todo el planeta. Pero basta ya de ponerse nostálgico. Ahora el objetivo es que sigamos juntos otros 10 años más, ó 20, ó 30, los que hagan falta. Porque lo mejor de todo es que todavía nos quedan innumerables experiencias con las que alucinar, maravillosas aventuras que vivir, infinidad de mundos que recorrer. Por eso queremos hacer extensible esta celebración de nuestro 10º aniversario a todos los lectores de Hobby Consolas y, por supuesto, ahí va nuestro deseo: que lo sigamos pasando en grande todos los meses. ¡Felicidades!

REPORTAJES

Final Fantasy X



Syphon Filter 3

BIG IN JAPAN

PREESTRENO

Paper Mario

NOVEDADES

Resident Evil Code Veronica X

PS2

GAME BOY ADV.

PLAYSTATION

X Men Mutant Academy 2

Y ADEMÁS...

Parecidos

Curioso. Resulta que un tal Jean Yves Empereur, un arqueólogo francés de postín, descubridor nada menos que del faro de la isla Pharos de Alejandría, una de las maravillas de la antigüedad, se ha pillado un rebote de aquí te espero porque dice que el personaje de Jean Yves que aparece en Tomb Raider The Last Revelation es una fotocopia suya. Por supuesto, Eidos se ha apresurado a pedir disculpas desde el diario francés Le Monde, asegurando que tal parecido es "pura coincidencia". Sea o no verdad -tiene narices que los programadores eligieran un nombre tan "corriente" como Jean Yves- será mejor que a partir de ahora todos los desarrolladores empiecen a colocar al principio de cada juego la famosa coletilla de las películas: " Todos los personajes que aparecen en este juego son ficticios. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia". Después de lo visto, deberían incluirlo todos, sin excepción, que hay por ahí sensibilidades muy susceptibles.

LA QUINTA COLUMNA

Porque quién nos dice que no va a llegar Leticia Sabater pidiéndole explicaciones a Mizuguchi, porque esa Ulala bailando con los monigotes extraterrestres nos es otra sino ella, en una de sus supercoreografías con los niños. ¡Y a ver quién es el guapo que le dice que no! (Y Mizuguchi se lo tiene que explicar en japonés, encima). Y aún puede ser peor. Imaginaos que un día aparecen cientos de fontaneros bigotudos y regordetes a la puerta de la casa de Miyamoto, gritando que de dónde se ha sacado a ese Mario que sale en las consolas. Lo mismo tiene que buscarle otro curro a su personaje. Incluso deberían tener cuidado con los títulos, porque tal y como están las cosas, alguien puede interpretar que Dino Crisis no es sino la Crisis de Dinio -ya sabéis, con Sara Montiel y demás-, y lo de los dinosaurios puede ser entendido como una indirecta (por aquello de las edades), con lo cual me veo a Capcom pagando indemnizaciones a todo quisqui por insultos o intromisión en la intimidad, vete tu a saber. Vamos, que no está el patio para bromas. Por cierto, ahora que lo pienso, yo cuando me levanto por las mañanas soy clavadito a los zombies de Resident Evil. Pues mira por donde, voy a llamar a Shinji Mikami, a ver de dónde leches han salido esos tipos.

Manuel Del Campo.

Os recordamos los mejores momentos de los 120 números de la

¡¡HOBBY CONSOLAS CUMPLE

1.991

CONSOLAS

✗ Nace la primera revista de videojuegos de España, Hobby Consolas.
✗ La NES de Nintendo y Mega Drive, de Sega, dominan el mercado junto a Game Boy. Con ellas conviven Master System 2, Game Gear y Atari Lynx.

HOBBY CONSOLAS

✗ En nuestro primer concurso, regalamos 1.000 GB. Secciones como el Sensor y el Teléfono Rojo ya existían.

ANÉCDOTAS

• Estos cuatro intrépidos "personajes" fueron los fundadores de esta revista, los que dieron comienzo a "La Guerra de las Consolas".

1.992

CONSOLAS

✗ Aparecen cuatro nuevas consolas de 16 bits: Turbo Grafx, Turbo Duo, Neo Geo y Super Nintendo, "El Cerebro de la Bestia".
✗ «Super Mario World» es el primer juego en recibir la calificación de "el mejor juego de todos los tiempos".

HOBBY CONSOLAS

✗ Regalamos nuestra primera cinta de vídeo. El tema, cómo no, un extenso reportaje sobre Super Nintendo.

ANÉCDOTAS

• *"El que un juego venga grabado en un CD no le garantiza calidad. Los cartuchos siguen siendo lo mejor para jugar." (Teléfono Rojo)*

1.995

CONSOLAS

✗ PlayStation y Saturn llegan a España.
✗ Primera entrega de los juegos «ISS», para SNES, y Tekken, para PS.

HOBBY CONSOLAS

✗ La sección Hi-Tech se convierte en una revista.
✗ Se produce el primer gran cambio de diseño de HC.

ANÉCDOTAS

• *Se espera la llegada de dos nuevos sistemas: Pippin, de Bandai, y un aparato que uniría la Mega Drive y el 32X, la "Neptuno". Ninguno de ellos salió nunca.*

1.996

CONSOLAS

✗ N64 retrasa su salida al mercado varias veces.
✗ Aparecen Tomb Raider, Resident Evil y Tekken 2, que inclinan la balanza a favor de PlayStation.

HOBBY CONSOLAS

✗ Se crea una nueva sección dedicada al mundo de los cómics japoneses, Otaku Manga.

ANÉCDOTAS

• *Se celebra la primer edición del Concurso de Mangas & Videogames, el de mayor participación de la historia de la revista.*
• *"Zelda 64 está ligado al lanzamiento del 64 DD en 1997." (Yen, Teléfono Rojo)*

1.999

CONSOLAS

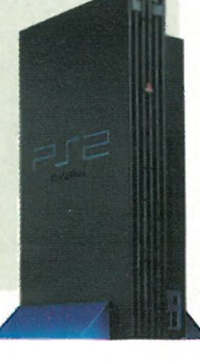
✗ Dreamcast, la primera consola con conexión a Internet, aterriza en nuestro país. «Soul Calibur» deja boquiabierto a medio mundo.
✗ «Metal Gear Solid» arrasa en PlayStation.
✗ Sale en España una nueva portátil, Neo Geo (y sus variantes Pocket y Color).

HOBBY CONSOLAS

✗ En el número 92 adquirimos un nuevo diseño para la revista, que se mantiene hasta el día de hoy.
✗ La sección "Los recomendados" incluye la opinión de algunos de los personajes más relevantes del sector.

ANÉCDOTAS

• *Comienzan los rumores sobre nuevas consolas: PlayStation 2, "Dolphin" y XBox.*
• *Tres años después, Nintendo insiste en que el 64DD seguía en marcha, e incluiría un módem para su conexión a Internet.*
• *En el número 98, alcanzamos el récord en el número de juegos comentados [illegible] solo mes: ¡62!*



historia de la revista
10 AÑOS!!

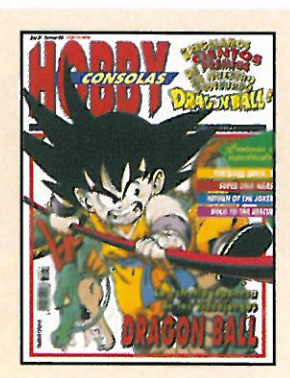
Estos han sido, a nuestro juicio, los momentos más importantes, y los más curiosos, de estos primeros diez años de historia junto a vosotros, que dieron comienzo en aquel feliz otoño de 1991...

1.993

CONSOLAS
✗ El RPG se pone de moda con la llegada de «Zelda».
✗ Aparece en MegaDrive la primera entrega de una nueva saga futbolera, «EA FIFA International Soccer».
✗ Llegan tres nuevas consolas al mercado: Turbo Duo, 3DO, y el polémico Mega CD.

HOBBY CONSOLAS
✗ Nace el Game Masters, sección donde "M.A.D." nos ponía al corriente de las novedades del mercado yanki.

ANÉCDOTAS
• *El número 18, con Goku y Dragon Ball en portada, fue el más vendido de la historia de HC.*
• *El número más largo de Hobby Consolas también salió este año. Fue el número 27, con la friolera de 228 páginas.*



1.994

CONSOLAS
✗ Invasión de nuevas consolas en el mercado: 3DO, Atari Jaguar, The Iron Man de Nec, Saturn, ...y dos proyectos secretos: PlayStation X de Sony, y Project Reality (también conocida como Ultra 64), de Nintendo.

HOBBY CONSOLAS
✗ Aparecen varias secciones nuevas en la revista: Tribuna Abierta (y su polémica sección hermana, Contrapunto), Hi-Tech y Hobby Sports.

ANÉCDOTAS

• *"Nintendo ya tiene un nombre para su esperado Project Reality: será Ultra 64." (Reportaje sobre Nintendo)*

1.997

CONSOLAS
✗ En marzo, N64 sale al mercado. Juegos como Mario 64, Mario Kart 64 o Turok impresionan a medio mundo.
✗ La primera entrega en PS de «Final Fantasy» se convierte en el RPG más aclamado de la historia.

HOBBY CONSOLAS
✗ «Tomb Raider» y PlayStation son los mejores del año.

ANÉCDOTAS

• *La puntuación más curiosa de HC fue para Mario 64; una obra de arte así no merecía una nota como los demás.*
• *Este año comienzan las sesiones anuales de fotos de Manuel del Campo con Lara Croft.*

1.998

CONSOLAS
✗ Aparecen tres de los mejores juegos de la historia: «Gran Turismo», «Tekken 3» y «Zelda 64».

HOBBY CONSOLAS
✗ Desaparecen Tribuna Abierta y Contrapunto.
✗ HC y Nintendo convocan el concurso "El Mayor Experto en Videojuegos": el premio, un millón de ptas.

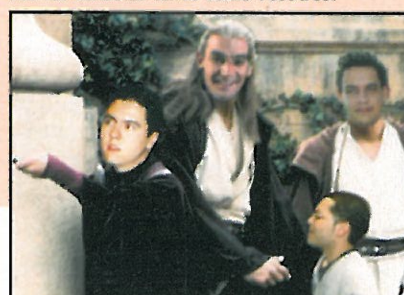
ANÉCDOTAS
• *Los rumores sobre una consola llamada Katana se despejan: Sega volvió a la carga con Dreamcast. Curiosamente, en aquel momento el propio Bill Gates manifestó públicamente su apoyo por la consola de Sega...*

2.000

CONSOLAS
✗ PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast copan el mercado actual, mientras aparecen PlayStation 2 y Game Boy Advance, y se anuncia oficialmente la salida de Game Cube y XBox.
✗ Inesperadamente, Sega abandona la producción de consolas, para dedicarse a programar de juegos.

HOBBY CONSOLAS
✗ En enero de 2000 alcanzamos una cifra mágica para nuestra historia: 100 números de Hobby Consolas.

ANÉCDOTAS
• *Diez años después, las caras de los valientes consoleros de "La Guerra de las Consolas" han cambiado, pero el espíritu es el mismo: ¡disfrutar con las consolas tanto como vosotros!*



Mola

• Que en Driver 2 salte el coche cuando voy por el puente y me embarque en la azotea del edificio de enfrente.
A ver si te has confundido y en realidad estás jugando con el último simulador de aviones...

• Una PlayStation 2 junto a Gran Turismo 3 por sólo 74.995 ptas... ¡me va a dar algo!
Sí, pues como como tardes mucho en comprarla, entonces sí que te va a dar un infarto de los buenos, ¡cuando llegues a la tienda y te digan que el pack está agotado!

• Que pidiera una Game Boy Advance para mi cumple y me hayan regalado una PlayStation 2 con el Gran Turismo 3.
¿Y dónde dices que puedo conocer yo a tus padres?

• El Excitebike 64. Salta, salta, salta, salta, salta sin pararrrrrr...
Tranquilo colega, a ver si con tanto salto te vas a cargar la consola.

• La pasada de nota que le cargásteis a GT3. Pueden aparecer cosas mejores.
Claro, por eso rechacé yo las proposiciones de Claudia Schiffer... porque puede haberlas mejores. No te digo...

• Que Dreamcast sea cuadrada, ¡cuando no haya juegos podré enmarcarla! Para que luego me digan que tiré el dinero...
Claro, y cuando ya no saquen juegos para Game Cube, podrás tener arte "cubista" en casa. Si aquí el que no se consuela es porque no quiere.

• Que vaya a salir una consola de Nintendo con un formato que no sea el cartucho. Se van a enterar...
Eso, que saquen la consola con formato "tostadas de pan bimbo y mermelada de fresas silvestres". El caso es que no sean cartuchos, ¿no?

• Que mi PlayStation sea inmortal, ya sólo le queda el lector y algo más.
¿Y hay alguna razón por la que estés intentando asesinarla? Será que te ha tratado mal, la pobre.

• La sección "Qué me dices". ¡Hay que ver lo que llega a decir la gente!
Y eso que decidimos no publicar la carta ésa del lumbreras que el mes pasado preguntaba si iban a traer a España la NES de Nintendo.

LISTAS de los más vendidos *del 1 al 31 de Julio*

España

1	Gran Turismo 3 A-Spec	(PS2)
2	Onimusha	(PS2)
3	Digimon World	(PSOne)
4	Pokémon Oro	(GBC)
5	Pokémon Plata	(GBC)
6	Super Mario Advance.	(GBA)
7	Rayman Advance	(GBA)
8	Sonic Adventure 2	(DC)
9	F-Zero: Maximum Velocity	(GBA)
10	Castlevania: Circle of the Moon	(GBA)

Datos proporcionados por Centro Mail.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC. La salida de este juego de PS2 ha sido arrasadora.

DIGIMON WORLD. Por sorpresa, este título de Bandai llega al tercer puesto.

Listas de ventas en España por consolas

PlayStation 2
1. Gran Turismo 3 A-Spec
2. Onimusha
3. Extermination
4. The Bouncer
5. La Fuga de Monkey Island

Nintendo
1. Banjo-Tooie
2. Excitebike 64
3. Zelda Majora's Mask
4. Perfect Dark
5. Mario Tennis

Dreamcast
1. Sonic Adventure 2
2. The House of the Dead 2+pistola
3. Crazy Taxi
4. Soul Calibur
5. Virtua Tennis

Game Boy Color
1. Pokémon Oro (Color)
2. Pokémon Plata (Color)
3. El Emperador y sus locuras
4. Pokémon Pinball (Color)
5. Super Mario Bros. DX (Color)

PlayStation
1. Digimon World
2. Time Crisis: Project Titan (+ pistola)
3. Alone in the Dark IV
4. Gran Turismo 2
5. Syphon Filter 2

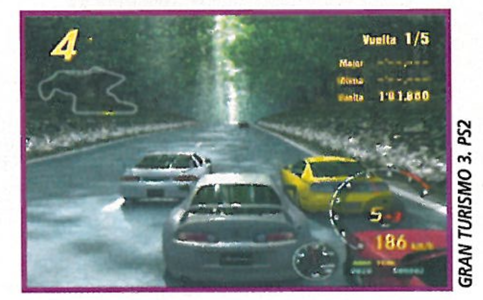
Game Boy Advance
1. Super Mario Advance
2. Rayman Advance
3. F-Zero: Maximum Velocity
4. Castlevania: Circle of Moon
5. Tony Hawk's Pro Skater 2

U.S.A.

SUPER MARIO ADVANCE. GBA

1	Super Mario Advance	(GBA)
2	Twisted Metal: Black	(PS2)
3	Tony Hawk's Pro Skater 2	(GBA)
4	NBA Street	(PS2)
5	Zelda: Oracle of Seasons	(GBC)
6	Zelda: Oracle of Ages	(GBC)
7	Sonic Adventure 2	(DC)
8	Castlevania: Circle of the Moon	(GBA)
9	F-Zero Maximum Velocity	(GBA)
10	Mario Party 3	(N64)

Gran Bretaña



GRAN TURISMO 3. PS2

1	Gran Turismo 3	(PS2)
2	Tony Hawk's 2	(DC, GBA, PS)
3	Tomb Raider 2	(PS)
4	Pokemon Gold	(GBC)
5	Tomb Raider	(PS)
6	Driver	(PS)
7	Super Mario Advance	(GBA)
8	Pokémon Silver	(GBC)
9	Brian Lara Cricket	(PS)
10	Theme Park World	(PS, PS2)

Japón

FINAL FANTASY X.PS2

1	Final Fantasy X	(PS2)
2	Everybody's Golf 3	(PS2)
3	Mario Kart Advance	(GBA)
4	Baru Shooting Bayblade	(GB)
5	Growlancer II	(PS2)
6	Gran Turismo 3 A-Spec	(PS2)
7	Missing Blue	(PS2)
8	Mysterious Dungeons	(GB)
9	Yugioh Duel Monsters 5	(GBA)
10	Shin Megami Tensei Devil Children	(GB)

Ni fu ni fa

• Que Luigi tenga su propio juego, siempre era menos que Mario.
Menos qué, ¿menos importante, menos listo, menos bigotudo, menos fontanero? Pues mira por dónde, ahora Mario es menos...preciado.

• El mando de XBox, que es indéntico al de Dreamcast.
Esperemos, por el bien de la salud de Bill Gates, que el escaso éxito de Dreamcast no haya sido debido a su mando...

• Que me tenga que comprar la PS2 para jugar a Silent Hill 2 y a Final Fantasy X. Sería una auténtica tontería, ¿verdad?
Claro, tonto. Fíjate, hasta tendrías que jugar hasta Metal Gear 2 y GT 3. Hay gente para todo, ¿a que sí?

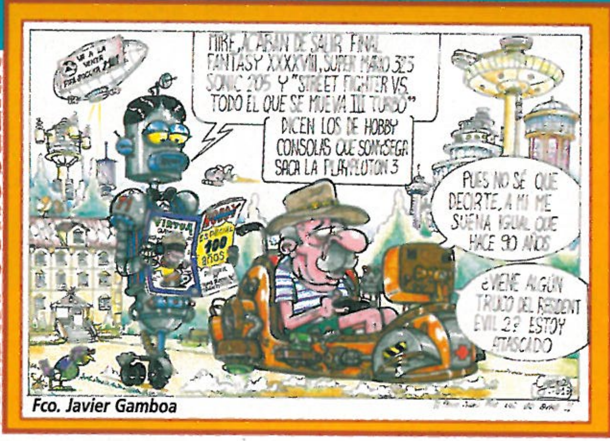
• Que no organicéis un concurso tipo Gran Hermano: 90 días encerrados jugando, y el premio, un viaje al próximo E3.
Vale, pero 90 días encerrados jugando al «Barbie Race & Ride» ¿vale?

• Que vayas al cine y no te quieran vender el póster gigante de «Final Fantasy La Fuerza Interior». ¡Yo quiero uno!
¡Hombre de poca fe!.. ¿No sabes que en Hobby Consolas tenemos como máxima "Pide y se te dará"? ¡Voila! Mira en las páginas centrales de este número: tu deseo ha sido concedido.

• Las secuelas, a un juego bueno le siguen cinco plagios, y terminamos odiando, por ejemplo, a una tal Lara Croft.
¿"Una tal"? ¿Estás diciendo que Lara es una cualquiera? ¡A la hoguera con él!

• Que no vendáis la revista en el Reino Unido. ¡No puedo leeros aquí, ni saber los chistes que dice Yen!
No te preocupes, le diremos que se los apunte y te los cuente cuando vuelvas.

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

La polémica del mes:
EL PRECIO DE PS2

Dos de nuestros redactores, bajo los "alias" de Cloud Strife y Darth Vader, debaten si Sony debería o no rebajar ya el precio de PS2.

a favor
Los aficionados lo demandan

Sony no sólo debería bajar el precio de la consola, es que ya está tardando. Nunca antes había habido tantos usuarios esperando una rebaja para hacerse con una consola. Si Sony no lo hace ya, dentro de muy poco se le echarán encima XBox y Game Cube, y los indecisos se decantarán por estas últimas.

Cloud Strife

en contra
Cuestión empresarial

¿Por qué iba a hacerlo ahora? No me seas ingenuo. Ahora que Dreamcast está comenzando a flaquear, y llegan juegos como GT3 y FFX... ¿qué más se puede pedir? Sony no es tan ingenua, esperará a que lleguen XBox y Game Cube para bajar el precio, y entonces, les ganará por la mano. Colega, el que quiera peces que se moje el culo.

Darth Vader

SUBEN

▲ FINAL FANTASY, que se ha superado a sí mismo con su primera entrega en PS2, y ya está batiendo todos los récords en Japón.

▲ SEGA, que lejos de olvidarse de los usuarios de Dreamcast, va a sacar un montón de juegos para su consola en breve.

BAJAN

▼ EIDOS, que después del cambio de filosofía de Sega, ha decidido cancelar dos de sus títulos más esperados para Dreamcast, Soul Reaver 2 y Commandos 2.

▼ RAVEN BLADE, otro juego que se cae de la lista de lanzamientos, esta vez en Game Cube.

la web de moda

Mirad esto: se trata de la primera web en el mundo en poner en funcionamiento el servicio de reserva de Xbox. Los packs oscilan entre las 115.000 ptas y las ¡230.000 ptas!

www.gamestop.com

¿Y tú qué opinas?

La pregunta del mes pasado fue: SI DENTRO DE UNOS AÑOS SEGA VUELVE A COMERCIALIZAR CONSOLAS, ¿CREÉIS QUE TENDRÍA ÉXITO? Aquí tenéis algunas de las opiniones más interesantes:

• Si apareciera una nueva consola, Sega debería seguir la misma política que con Megadrive o Dreamcast. Aunque Sega tiene a sus incondicionales que la apoyarán siempre.
(Sergio Esparcia García)

• Si se gana buena fama como third party, estoy seguro que sí tendrá éxito. Eso sí, lo tendrá más fácil en el terreno de las portátiles si ofrece una buena máquina, y la "riega" con títulos de gran calidad.
(Alejandro Martínez Martínez)

• Veo difícil que Sega consiga el apoyo para una nueva consola, y si es así, tendrá que trabajar mucho para convencer a la gente de que no volverá a fallar, sobre todo a los europeos.
(Omar Zreik)

• Si Sega tiene éxito como compañía, no tendrá ningún problema a la hora de sacar una nueva consola.
(Adrián Álvarez Barreira)

Y para el mes que viene:
¿CREÉIS QUE GT 3 ES EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA?

sabías qué...

... si pusieras **todos los números** de la historia de HC sobre el suelo ocuparían lo que una **piscina olímpica**, si colocases todas las páginas una tras otra darían dos vueltas al **circuito del Jarama**, y que si te pusieras a leerlos todos sin parar tardarías **dos meses** en acabar? Y lo mejor de todo, ¡que con una sola página puedes hacer... 16 pajaritas! (Comprobado ante notario).

No Mola

• El nuevo aspecto de Mario. ¡Si es igual que antes!
¿Igual? ¿No te has fijado que tenía tres pelos más en el bigote? Si es que no estáis a lo que hay que estar...

• Que ande muy "pillao" para leerme vuestra revista. ¡Me lo intento leer todo y no tengo tiempo!
Pues léetelo que para eso estamos aquí todo el mes currando, majete.

• Que en GT3 no se pueda configurar ningún volante más que el GT Force. El juego merece un 100, pero estas cosas se avisan, colegas.
Mira a ver si has intentado encufar el volante a la lavadora, porque en GT3 (como en absolutamente cualquier otro juego), ¡funcionan TODOS los volantes!

• Ducati World para Dreamcast, es lo más patético que he visto para mi consola, y tan sólo por 8.500 pelas del ala.
Pero... ¿te ha gustado o no?

• Ir a ver Tomb Raider La Película y que a mi novia le haya gustado.
A lo mejor es que está pensando en "zurrarte" estilo Lara Croft.

• Que no haya un videojuego sobre la vida de Frank Sinatra.
No, pero a lo mejor los del videojuego de Torrente hacen uno de El Fary.

• Que digáis que Parappa the Rapper es en 2D cuando se ve claramente que los personajes son hiperplanos en R3.
Vaya lío de letras y números que tienes.

• Que nunca haya bajado del 8 en mis cuatro años como estudiante de la ESO, y aún así mi madre me prohíba comprarme la PlayStation 2.
¡Mantén esas notas cuando hagas carrera en la universidad y yo mismo te compraré la consola!

• Que no digan nada sobre el Dragon Ball de Dreamcast.
¿Qué no lo diga quién? ¿El presentador de Tómbola? Porque en HC sí que hemos hablado de él...

• Que con tanta peli cutre sobre videojuegos aún no haya un proyecto sobre "Hobby Consolas, la película".
Si que lo hay. Será una de romanos, con el director echando a los leones a todos

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Solf3, Santiago Belda, Roberto, Alex Ocón, Takai, Manuel Beiro Caamaño, Wiman Skywalker, Neo Croma, Xavi, Miguel Pérez Martín, Antonio Roade, Thebouncer Jona Grande, Adrián Álavrez Barreira, J. Montiel, Gerard Boix, Alexis, Francisco Javier Pájaro, Rafael Merino Artes, y un e-mail anónimo.

Kiosco

Nintendo Acción te lleva de viaje a Johto

Nintendo Acción

En el número 106, la Revista Oficial de Nintendo empieza una guía de recorrido por el mundo de Johto, donde destripan los primeros niveles y te ofrecen información exhaustiva de los 10 primeros nuevos Pokémon. Y hablando de guías, Nintendo Acción también te ofrece la guía de Alone in The Dark y continúa con Banjo-Tooie.

Pero si a ti lo que te va es estar a la última, no te pierdas sus avances especiales, porque hay temas tan interesantes como el nuevo Tomb Raider para Game Boy Color, las imágenes en primicia de Mario Kart para Game Boy Advance, o los últimos datos de Colin McRae, Zelda: Oracle of Ages y Parque Jurásico 3, todos para Game Boy. Y por supuesto, pásate por su sección de juegos puntuados, donde encontrarás comentadas con todo detalle las últimas novedades para Game Color y Game Boy Advance.

Sigue disfrutando de las vacaciones

Micromanía

Este mes, con Micromanía, seguirás disfrutando de tus vacaciones al conocer las mejores novedades en videojuegos de los últimos treinta días, y de todo lo que verás en los próximos meses. Descubre los avances que te han preparado sobre juegos como Project Eden, Evil Twin o el esperado Commandos 2; los análisis de títulos como Abierto hasta el Amanecer y Myst III, y los exhaustivos Patas Arriba de Desperados y Runaway.

Conoce también cómo se ha hecho una de las películas más esperadas de la temporada, Final Fantasy, y descubre todo el universo de los juegos que la han inspirado. Este número de Micromanía mantiene todas tus secciones favoritas y, este mes, una sorpresa: más demos y actualizaciones que nunca, en dos CD ROM con los que tendrás más de 1 GB de información. Sólo para adictos.

¡Ponte a trabajar!

PC Manía

Has pasado un verano de lo más entretenido y saludable. Y lo celebramos, pero ha llegado el momento de volver a la dura realidad (bom, bam, bom... ¿puedes oír la lúgubre música de fondo?). En el número de septiembre de PC Manía, publicamos una gran comparativa de portales de empleo. Gracias a ella, sabrás cómo conseguir un trabajo que se adapte a tus aptitudes y necesidades. El informe que abre nuestra sección PC Práctico trata un tema muy, muy interesante: la creación y configuración de un servidor de Internet... ¡propio! ¿Estás sufriendo un exceso de salivación? Pues eso no es todo. Analizamos las últimas tarjetas gráficas, los mejores programas de contabilidad doméstica; e investigamos los "cibertimos" de los que podrías ser víctima. ¡Y un programa completo, Super Zip!

Descubre el terror en Playmania

PlayManía

PlayManía es la única revista que te informa de TODO lo que ocurre en el universo PlayStation, sin limitaciones. Todo para PSOne y todo para PS2. En su número 32, PlayManía te obsequia con un suplemento de pósters con las imágenes más impactantes de la película Final Fantasy. Su portada está dedicada a los dos nuevos Survival Horror para PS2: por un lado un extenso reportaje sobre el terrorífico Silent Hill 2, por otro, la review del esperado Resident Evil Code: Veronica X. Además, os adelantan todos los juegos que Sega tiene en desarrollo para PS2, como Virtua Fighter 4 o Ecco the Dolphin, y os ofrecen un completo informe sobre Atlantis El Imperio Perdido, la última película de Disney y el videojuego para PSOne. ¡Corre a por ella!

Llega Runaway

Computer Juegos

Ha llegado por fin, Runaway el bombazo que Péndulo Studios nos ha venido reservando, y que puede convertirse en uno de los referentes en el género de aventura. En Computer Hoy Juegos evaluamos, mediante un exhaustivo test, todos los aspectos del juego. Además, ampliamos la información sobre Runaway desglosando los primeros cuatro capítulos de la aventura y proporcionando valiosas pistas para comenzar con buen pie. Entre muchos otros, también llevamos a test los esperados Z Steel Soldiers y Train Simulator. En nuestra sección de Trucos encontraréis las pistas necesarias para completar La Fuga de Monkey Island, y que sirven también de manual para insultar del modo más elocuente. El terror de Alone in The Dark IV, éste mes, lo viviremos a través Aline Cedrac. Y de regalo un juego completo: Larry Love for Sail, una hilarante aventura.

Para los fanáticos de la red

Computer Hoy

Windows incluye funciones muy prácticas que mucha gente desconoce. Computer Hoy publica los 33 mejores trucos para este sistema operativo (95,98 y Me). Aparte, en la sección de Hardware, se analizan las mejores tarjetas gráficas del mercado para jugar y trabajar.

No sólo sirven para enviar y recibir mensajes. Los gestores de correo electrónico tienen muchas otras utilidades y en el curso que comienza se explican todas. Las páginas de Internet se dedican a la Formación Online, a una selección de las cien mejores webs, y a los programas más útiles que se pueden descargar de la Red. Termina el curso de Photoshop 6.0, con una explicación sobre cómo llevar a cabo un atractivo y completo montaje.

DESCUBRE UNA NUEVA REALIDAD

COLUMBIA PICTURES y SQUARE PICTURES

PRESENTAN

FINAL FANTASY

LA FUERZA INTERIOR

SQUARE PICTURES

WWW.COLUMBIA-TRISTAR.ES

COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.

DISTRIBUIDA POR COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL

Vive en EL CINE la gran epopeya que has vivido con PLAYSTATION.

PS2

PlayStation.2

Estreno el 24 de agosto

El cine seguirá ofreciendo títulos asombrosos

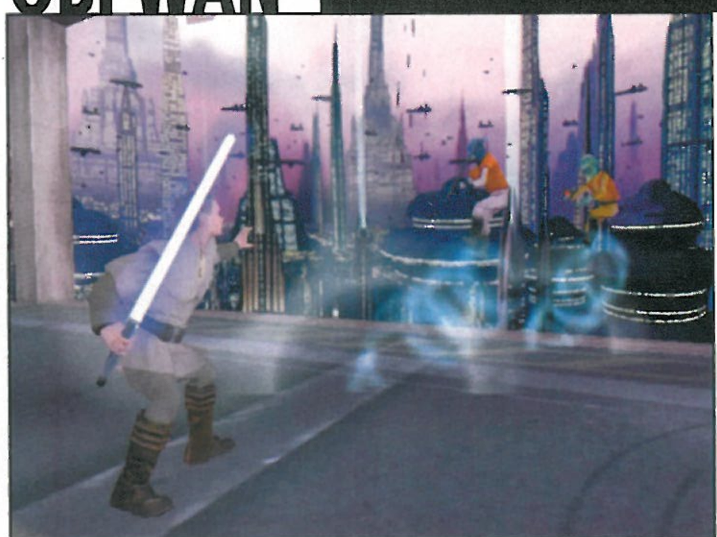
Avalancha de juegos de película

La tetralogía de Star Wars y la nueva película de Spiderman que está a punto de aparecer en Estados Unidos están sirviendo de inspiración a Activision para crear tres sensacionales juegos para Xbox, Game Cube y PS2.

Durante el Activate 2001, el evento anual que la compañía Activision celebra en el Reino Unido, se han presentado nuevas pantallas de tres lanzamientos para todas las consolas de Nueva Generación. Estos tres juegos tienen en común que están basados en películas de cine, y mirad bien las pantallas de **Spiderman: The Movie Game** porque son las primeras que se publican en cualquier revista española. Por su parte, los programadores nos confirmaron que **Obi Wan** será uno de los juegos que acompañarán a Xbox durante su lanzamiento en Europa en marzo del año que viene, y que **Rogue Squadron 2** podría serlo igualmente de Game Cube. ¡Que disfrutéis con estas pantallas!

OBI WAN

XBOX — Lanzamiento: Marzo 2002



Este juego nos ha recordado mucho a La Amenaza Fantasma de PlayStation, pero con mejores gráficos y efectos especiales en las peleas de espadas de luz.

La historia nos coloca en la piel de Obi Wan Kenobi, un caballero Jedi que tiene que abrirse camino por las calles de Coruscant, capital del Imperio.

ROGUE SQUADRON 2

GAME CUBE — Lanzamiento: Marzo 2002

Este nuevo shoot'em up para Game Cube tendrá una mecánica similar a la de Rogue Squadron para N64, pero con una calidad gráfica mucho más elevada.

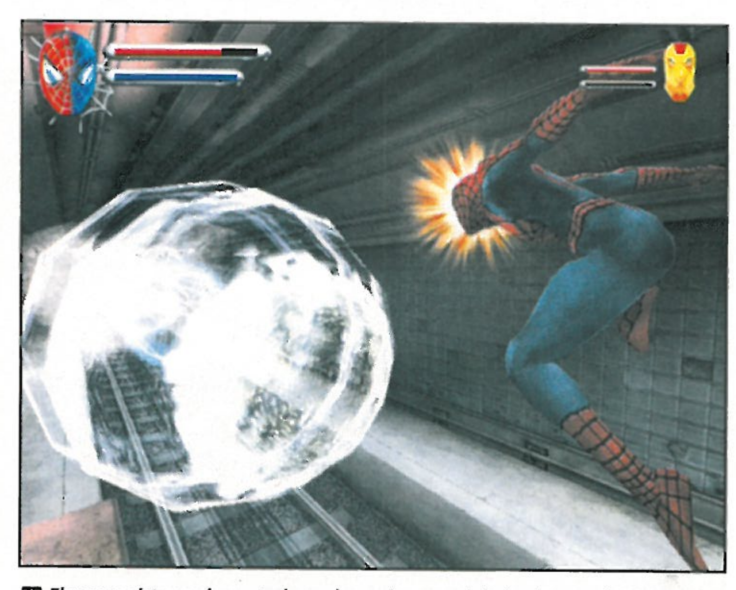
¿Lo reconocéis? Es el combate contra los destructores estelares del Imperio. Y es que todo el juego va a recrear batallas famosas de las cuatro películas.

SPIDERMAN: THE MOVIE

PS2, GC, XBOX **Lanzamiento: Mayo 2002**

El juego estará basado en la nueva película de Spiderman, y utilizará el poder gráfico de las consolas de Nueva Generación para ofrecer este gran nivel visual.

Villanos archiconocidos como el Shocker (en la imagen), el Duende Verde, el Buitre o el Escorpión se darán cita en este tercer juego del hombre-araña.



El nuevo sistema de control, mucho mejor que el de los juegos de PSOne, ofrecerá una mayor maniobrabilidad de Spiderman en el aire.

Sega prepara una auténtica avalancha de grandes títulos para los próximos meses en su consola

Oleada de juegos de Sega para Dreamcast

Sega está en un momento de forma especialmente productivo. Durante este año y el que viene, el catálogo de Dreamcast va a crecer en los próximos meses con seis juegos que tienen una pinta de lo más interesante, algunos tan importantes como la esperadísima segunda parte de «Virtua Tennis».

Sega Bass Fishing 2

Id desempolvando la caña de pescar, porque vuelve este conocido simulador de pesca de Sega. Sus novedades: un estilo más arcade, más de 100 nuevos cebos, y una nueva opción para dos jugadores a través de Internet.

Tipo: Deportivo — Lanzamiento: 2002

College Football 2K2

Con un gran realismo gráfico, y modos y opciones de sobra para recrear a la perfección este deporte, Sega nos da la oportunidad de disfrutar a tope con las estrellas reales del fútbol americano de este año.

Tipo: Deportivo — Lanzamiento: 2002

Ooga Booga

Tipo: Acción/Estrategia Online — Lanzamiento: 2002

Se trata de un divertidísimo juego al estilo deathmatch, pensado para jugar contra otros tres contrincantes a través de Internet. Tomamos el papel de líderes de una tribu de brujos de una isla tropical, y nos enfrentamos en diversas pruebas a otra tribus rivales en clásicos modos deathmatch, capturar la bandera, carreras, etc.

NBA 2K2

Tipo: Deportivo — Lanzamiento: 2002

Se aproxima la actualización del excepcional simulador de baloncesto con el que Sega Sports nos sorprendió hace más de un año. Habrá plantillas actualizadas, mejoras gráficas en los diseños y animaciones, y un par de modos de juego nuevos. Sin duda, será la mejor manera de seguir los pasos de Gasol y llegar hasta la NBA.

Propeller Arena

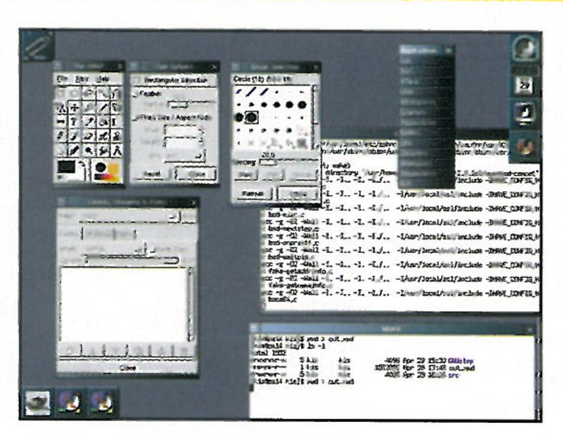
Tipo: Shoot'em up — Lanzamiento: 2002

De la mente de Yu Suzuki ha surgido este shoot'em up online, en el que podremos combatir en modos deatchmatch contra cinco jugadores a tráves de Internet. Aquí encontraremos todo tipo de persecuciones y combates aéreos, con el aliciente de poder comunicaros por voz en tiempo real con el micrófono de Dreamcast.

Virtua Tennis 2K2

Tipo: Deportivo — Lanzamiento: Diciembre de 2001

El mejor simulador de tenis de la historia ya tiene una secuela, y está a punto de llegar a nuestras Dreamcast. «VT 2K2» tendrá como gran novedad la incorporación de tenistas femeninas, entre quienes se contarán Lindsay Davenport, Mary Pierce o las hermanas Williams. El estilo de control seguirá tan adictivo y directo como siempre.

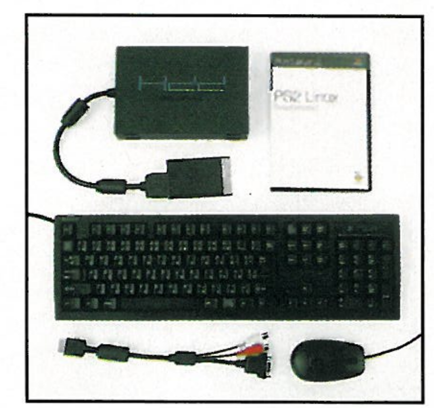


Esta es una pantalla del software de creación de juegos con el que tendrán que lidiar los aprendices de programadores. ¿Alguien se atreve a comenzar con "Metal Gear Solid 3"?

Sony está haciendo una encuesta para ver si trae su kit de desarrollo bajo Linux a Europa

¿Quieres programar en PS2?

El pasado mes de junio, debido a la fuerte demanda existente, Sony decidió sacar en Japón un kit de desarrollo de juegos para PS2 basado en Linux (algo muy parecido al famoso Net Yaroze de PlayStation), a un precio de 25.000 yenes (algo más de 35.000 ptas).
El caso es que, la noticia no pasaría de ser una mera curiosidad, de no ser porque Sony ha empezado a plantearse la posibilidad de que este nuevo kit salga de Japón, tanto al mercado americano, como al nuestro, el europeo.
Todos los que estéis interesados, encontraréis en la dirección de Internet **http://www.technology.scee.net/cgi-bin/sceeweb1/scee.pl?ps2linuxint** una encuesta que Sony está realizando en toda Europa. Si esta propuesta recibe suficientes votaciones a favor, seguramente podremos disfrutar aquí de este kit en pocos meses. De momento, gana el Sí.



El Kit incluye un DVD, teclado, ratón, y un adaptador VGA para conectar al ordenador.

Parece que va a ser el primer juego de terror que utilice fantasmas en vez de zombis. La verdad es que estas pantallas ponen los pelos de punta...

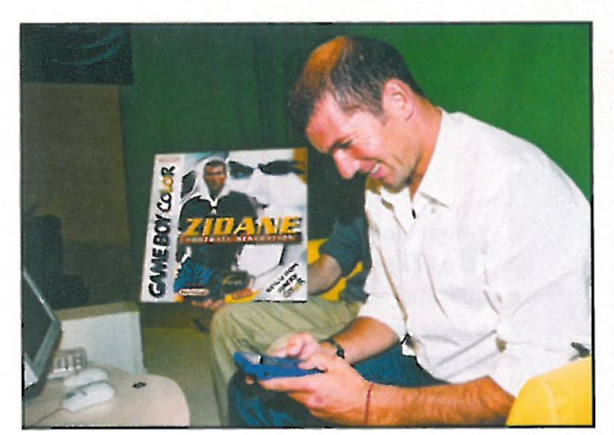
Tecmo te hará sentir terror frente a tu PS2

Agárrate al asiento... y no grites

Tecmo, conocida mundialmente por la saga de lucha «Dead or Alive», quiere demostrar que no solo de lucha viven sus usuarios, y ha comenzado el desarrollo de «Project Zero», un juego de terror que se desmarcará de los estereotipos marcados por juegos como «Resident Evil», para centrarse y exclusivamente en el auténtico miedo.
Para que os hagáis una idea, la acción transcurre en una mansión japonesa habitada por seres de ultratumba. La horripilante ambientación, oscura a más no poder, nos introducirá en un mundo de sombras, tenebrosas pinturas en las paredes, ruidos lejanos, gritos, fantasmas... mientras nuestra única arma es ¡una cámara de fotos!
Como veis, «Project Zero» va a ser un juego muy especial y diferente de todo lo conocido hasta ahora en el género, y con el sello de calidad de Tecmo. Su fecha de salida en Japón está señalada en Navidades, y aunque aún no está confirmado, se espera que llegue a nuestro país el año que viene. Seguiremos informando sobre el tema.

El mejor futbolista del mundo, en las oficinas de Cryo

Zidane entrena con su propio juego en GBC



Ahora ya sabemos dónde ha aprendido a jugar tan bien al fútbol el nuevo "crack" del Madrid, Zinedine Zidane. Claro, desde que los chicos de Cryo programaron su nuevo juego de fútbol para Game Boy Color, creado bajo la licencia del genial centrocampista francés, el hombre ya no puede despegarse de la portátil. La verdad es que no sabemos si de verdad Zidane será muy bueno a los mandos de la consola, pero como la cosa se le dé la mitad de bien que con el fútbol de verdad, seguro que con tanta jugada termina sacando humo de la pobre consolita de Nintendo...

HC News

ISS PRO EVOLUTION

Buenas noticias para los incondicionales del deporte rey. Konami acaba elevar a la categoría de Platinum a su juego estrella, «ISS Pro Evolution», que por cierto a partir de la próxima entrega comenzará a llamarse sólo «Pro Evolution». Así que, con el nuevo precio de 3.990 ptas, ya no tienes excusa para dejar pasar la oportunidad de demostrar a tus colegas todo lo que sabes hacer con el balón.

Un arqueólogo, molesto por su parecido con un personaje de «TR: Chronicles»

Cualquier parecido, ¿pura coincidencia?

Atención, porque lo que os contamos a continuación va en serio... Resulta que, hace un par de días, Eidos ha sorprendido a propios y extraños emitiendo un comunicado en el que se disculpaba públicamente con un famoso arqueólogo francés, por el parecido que guardaba -por lo visto casualmente- con un personaje que aparece en «Tomb Raider: Chronicles».
Y es que la coincidencia es de lo más curiosa: además de ser un arqueólogo, y de ser francés, este señor se llama Jean-Yves Empereur, exactamente igual que el personaje que aparece en Egipto en la cuarta aventura de Lara Croft.
Como decimos, la gente de Eidos se ha apresurado a ratificar que todo ha sido una gran casualidad, y aunque ha declarado que no van a cambiar ya el juego, al menos han asegurado al arqueólogo francés -que alcanzó la fama al descubrir el Faro de Alejandría, una de las 7 maravillas del mundo antiguo-, que este personaje no volverá a aparecer en ninguna secuela de «Tomb Raider».

El mismo nombre, la misma profesión, ¡y hasta se parecen en la cara! La verdad es que es una coincidencia demasiado "casual", ¿verdad?

El juego de Vivendi no será exclusivo de la consola de Microsoft

«Malice» también en PS2

Para el que no haya oído hablar de él, «Malice» era uno de los juegos exclusivos más esperados de Xbox, un juego de aventura y acción protagonizado por una pequeña heroína que, accidentalmente, libera a un terrible demonio que pretende destruir el mundo. Para evitarlo, la protagonista usa su repertorio de armas (como el martillo mecánico o un mazo gigante), además de aprender habilidades nuevas e ir cambiando hasta convertirse en una diosa capaz como para enfrentarse al demonio. Pues bien, este juego finalmente también saldrá para la 128 bits de Sony, gracias al acuerdo al que Argonaut ha llegado con los chicos de Vivendi Universal. En principio, la versión de PS2 saldrá varios meses después que la de Xbox, ya que aún está en una fase muy temprana de desarrollo, y los programadores prefieren acabar antes la versión de Xbox. Así las cosas, muy probablemente tendremos «Malice» para Xbox en el lanzamiento de la consola, y en otoño de 2002 en PS2.

«Malice» saldrá en XBox y PS2.

AL HABLA CON JEZ SAN, JEFE DE DESARROLLO

Cuando le hemos preguntado acerca de las diferencias entre las versiones de Xbox y PS2 de «Malice», el director de Argonaut nos ha comentado que "cada versión tendrá sus virtudes y defectos, debido a las diferencias técnicas de cada consola. El disco duro y la mayor memoria de Xbox le permitirá ser un poco más rápido, pero la potencia de los procesadores de PS2 hará que su versión sea capaz de hacer más efectos ágilmente."

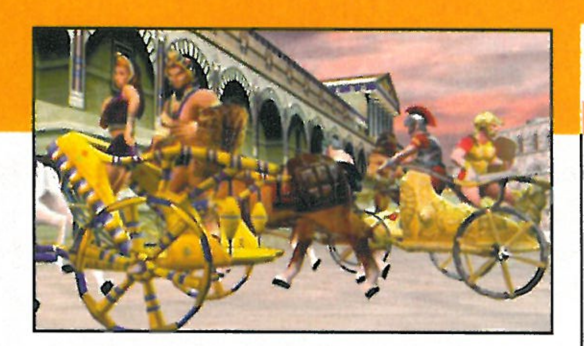
En voz baja

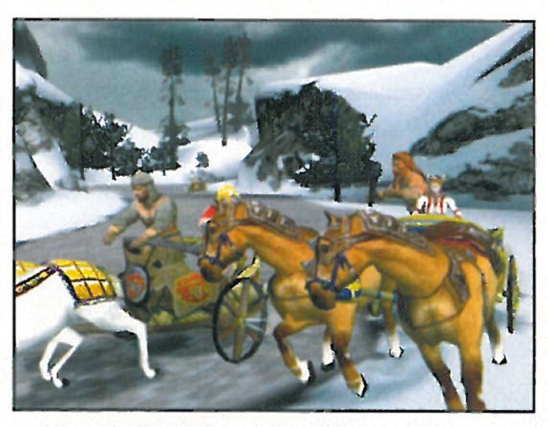
(por Rubén J. Navarro)

«Circus Maximus», en PS2 y XBox

¡Conviértete en "piloto" de cuádrigas!

El grupo de programación Kodiak, perteneciente a Hasbro, acaba de mostrar las primeras pantallas de «Circus Maximus», el primer juego de carreras de cuádrigas para XBox y PlayStation 2.
Con una magnífica ambientación de la época, habrá que tomar las riendas de estos vehículos junto a otro gladiador, que luchará sobre la cuádriga contra los rivales. Gráficamente será espectacular, pues según los chicos de Kodiak, cada personaje va a estar compuesto de unos 3.000 polígonos, y además se está implantando un avanzado sistema de partículas que hará espectacularmente realista al juego. La versión de PS2 llegará estas Navidades, mientras que los usuarios de XBox tendrán que esperar varios meses más.





Mira qué bien, con este juego, además de pasároslo pipa en las carreras, vais a aprender algo de historia.

Nuestra primera impresión sobre «La Fuerza Interior»

¡Ya hemos visto la peli de «Final Fantasy»!

La verdad es que, aunque éramos unos pocos afortunados, durante los primeros minutos del pase exclusivo de «La Fuerza Interior», al que nos invitó Sony, no dejaban de oirse las típicas expresiones: "parece de verdad", "alucinante" y "¿qué ha dicho?", porque la película estaba en versión original... Eso sí, aunque toda la película es muy "original"(risas), muy pronto deja de sorprender sólo por su apartado técnico y nos sumerge en una historia que nada tiene que envidiar a la de cualquier entrega del juego. Claro que, en lugar de 100 horas, dura un poco menos de dos, si no habría que haber sacado la Memory Card para salvar y seguir viéndola dos días después... En fin, lo mejor de todo es que están presentes todos los elementos que tanto nos gustan de los juegos: historia de amor, escenas de combate (igualitas a las de Starship Troopers), el destino del mundo en manos de los protagonistas e incluso una gran banda sonora a cargo de Elliot Goldenthal. Y lo gracioso es que en ningún momento se echan de menos a actores reales. ¡Genial!

¿A qué esperas para ir a ver esta pedazo de película?

Estos bichos tan raros son la base del argumento.

Los momentos de acción son de lo más trepidante.

En la peli no faltan ni siquiera escenas "sensibleras".

Este mes le ha tocado a **Xbox**. Hay rumores de que pronto, muy pronto va a ser presentada en sociedad la máquina definitiva (nada de prototipos, eso lo dejamos para los Expedientes X) con todos los juegos del lanzamiento europeo. Por fin. El lugar, totalmente secreto, tan secreto que ni mis espías se han podido enterar, pero es cuestión de tiempo. Además, John Carmack, el creador de la saga Doom y Quake, ha confirmado que **Doom III** saldrá para la consola de Microsoft, y ha metido un poco caña en la guerra de las consolas afirmando que PS2 no es suficientemente poderosa como para albergar el juego sin grandes sacrificios gráficos. Para rematar, mi gente en Raven Software me informa de que ya ha comenzado desarrollo de **Quake IV**, y también de que de momento nos olvidemos de otro juego de la saga, **Return to Castle Wolfenstein**, que sólo saldrá por ahora en PC. Sob, sob... Menos mal que ahí esta Crave Entertainment para sacar un nuevo juego para Xbox, el **Kabuki Warriors**, que tiene pinta de ser parecido al Bushido Blade (abajo tenéis una pantalla para vuestro deleite). Me enteraré de más cositas jugosas para Xbox durante el **Tokio Game Show** de octubre, donde Microsoft quiere jugar tan duro que ha alquilado la mayor superficie de suelo de toda la feria para colocar su stand, más grande todavía que el de Sony. Y es que Xbox quiere jugar duro en Japón porque sabe que se la juega (perdón por el juego de palabras, que estoy juguetón) en ese mercado. ¿Veremos ya el mini-mando para manos niponas? Por último, un par de pildoritas de PS2: pronto veremos dos sensacionales shooter's en tercera persona en esta consola, **Max Payne** y **Terminator**. Un pensamiento final: ¿qué pasa con **The Matrix**? El mes que viene, más detalles de todo esto.

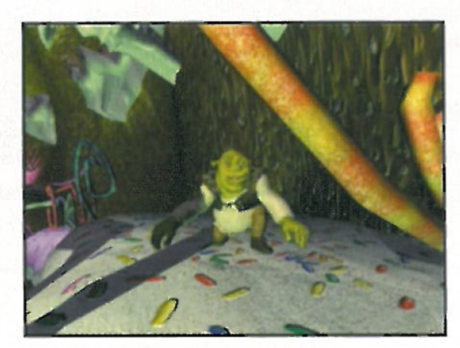
Uno de los nuevos proyectos para Xbox es este Kabuki Warriors, un juego de lucha muy original.

TDK Mediactive está desarrollando un juego basado en la película de animación por ordenador

Shrek se paseará por XBox

¿Os ha gustado la película de animación Shrek, de Dreamworks? Seguro que sí, y parece que a la gente de TDK Mediactive también, porque acaban de anunciar a la prensa que ya están desarrollando un juego para la consola de Microsoft basado en este divertido film. Será una aventura, con mucho humor y más de 35 misiones que alargarán su vida hasta las 80 horas de juego. Por cierto, estas dos imágenes del juego, las únicas que hasta el momento se han hecho públicas, fueron mostradas por primera vez en una reciente presentación a un grupo de 300 analistas de Wall Street en EE.UU. En fin, está claro que al "tío Gates" le gusta hacer cosas raras...

La recreación de los decorados será muy fiel a lo que hemos visto en el cine.



Dentro de poco tendréis a este simpático personaje verde en vuestras Xbox.

La consola de Microsoft recibirá un juego basado en la futura secuela de la película en 2003

La realidad virtual llegará a Xbox con el juego «Tron» de Disney

La compañía Monolith Productions, responsable de títulos como «Alien vs Predator 2» y «No one lives forever» para PS2, está desarrollando un juego de acción en primera persona para Xbox basado en la secuela de «Tron», la famosa película de realidad virtual de Disney que causó furor en los 80 gracias a sus alucinantes -en aquel tiempo- efectos especiales. La noticia está tan adelantada, que aún no existen pantallas sobre el juego, ya que su lanzamiento no está previsto hasta el año 2003. Además, esta misma fecha será cuando llegue a los cines de todo el mundo la secuela de la película, que probablemente se llamará «Tron 2.0», y estará realizada totalmente por ordenador. ¡Paciencia!

Tron fue un éxito de los años 80.

OTROS "TRON" PARA CONSOLAS: Este no será el primer juego para consola basado en esta mítica película de Disney. Existieron al menos dos arcade, y versiones en Atari, Intellivision, y Spectrum.

HC News

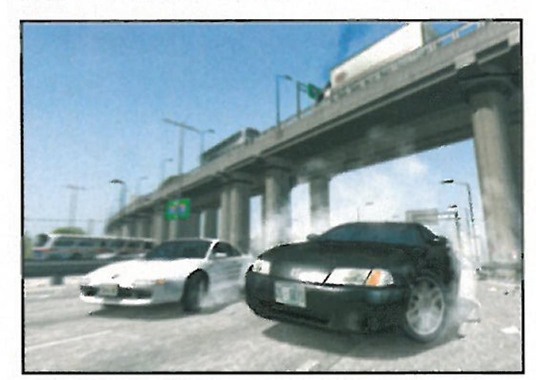
COMMANDOS 2

El silencio que, durante los últimos meses, estaba reinando en torno al desarrollo de la versión de «Commandos 2» para Dreamcast nos hacía temer lo peor; pues bien, Eidos, responsable de la distribución del juego, acaba de confirmar la cancelación de la versión de Dreamcast de su esperadísimo juego de estrategia. Sin embargo, los usuarios de PlayStation 2 pueden estar tranquilos: la versión para la consola de Sony está totalmente confirmada.

Llega un juego de velocidad arrasador de Acclaim

Quema el asfalto con «Burnout»

Acclaim va a distribuir en todo el mundo uno de los arcades de acción a cuatro ruedas más salvajes de la historia, «Burnout».
Con este título, nos enfrascaremos en unas diabólicas carreras a través de la ciudad donde los volantazos, derrapes, y el tráfico real estarán a la orden del día. Se acabaron los coches indeformables y las pistas preparadas para correr. Cuanto más os acerquéis a los contrarios, a los muros, o las farolas, más riesgo correréis de pegaros el trompazo padre, pero más puntos y "power ups" conseguiréis. Habrá todo tipo de vehículos, desde Super Minis hasta impresionantes deportivos, y un total de 16 circuitos.
Acclaim lo traerá a nuestro país en noviembre.



Según los programadores, la deformación de las carrocerías será uno de los aspectos más realistas de este juego de carreras.

Así son las últimas previsiones de ventas de Game Cube y XBox

¿Quién conseguirá vender más?

Microsoft ha bajado los pies a la tierra, se han pensado mejor aquello de los 100 millones de consolas, y han hecho público un nuevo comunicado con sus actuales, según el cual pretende vender unas 700.000 consolas durante su lanzamiento en noviembre en EE.UU. En total, tiene previsto alcanzar entre 4,5 y 6 millones de consolas vendidas en su primer año, cifra algo lejana de los 10 millones que por ahora ha alcanzado PS2 en el mismo período. Por su parte, Nintendo ahora habla de vender 1.6 millones de consolas en el lanzamiento de GC en EE.UU. y Japón. Si sus cálculos se cumplen, habrá 4 millones de Game Cube en la calle en marzo de 2002. Todo esto colocaría a PS2 en primer lugar en el mercado, seguida de GC, Xbox, y en cuarto lugar Dreamcast.

Las últimas previsiones de Nintendo y Microsoft son mucho más comedidas.

GAME CUBE CON DVD

Matsushita (o sea, Panasonic) acaba de hacer público el precio y la fecha de lanzamiento de su famosa versión de Game Cube con reproductor de DVD. Traducido a pesetas, el precio rondará las 60.000 ptas, y se preveé que, contrariamente a las primeras informaciones que situaban su lanzamiento en octubre de 2002, el aparato saldrá al mercado a principios de 2003... en EE.UU. ¡A esperar tocan!

Ya tenemos las imágenes de tres nuevos Pokémon para GBA

¡¡Así son las primeras especies de «Pokémon Advance»!!

Hace algunos meses os desvelamos las primeras noticias que Nintendo había dejado salir acerca de la primera edición de Pokémon para Game Boy Advance. Ya sabéis que todas las especies serán nuevas, y que el juego saldrá junto a una especie de lector de cartas con el que se podrán transferir los datos de nuestra Pokédex al juego de cartas de Pokémon.
Pues bien, más allá de esto, a continuación os presentamos en primicia las tres primeras especies de Pokémon que veréis en «Pokémon Advance». ¡Vaya aspecto más rarito que tienen!

NOMBRE: Hoeruko
TIPO: Agua
DESCRIPCIÓN: Se trata de una especie de ballena, bastante grande y con una potencia de ataque muy elevada y efectiva.

NOMBRE: Kakureon
TIPO: Desconocido
DESCRIPCIÓN: Parece tratarse de un Pokémon con aspecto de Camaleón, lo que indicaría que puede tener habilidades de camuflaje.

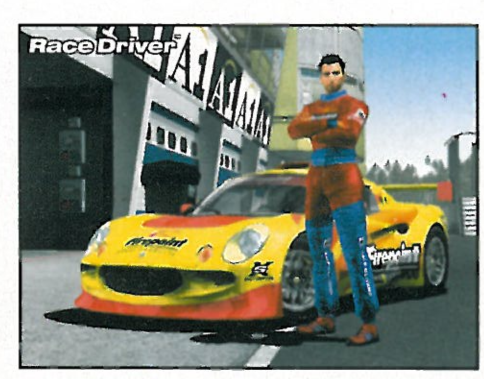
NOMBRE: Luri Luri
TIPO: Agua
DESCRIPCIÓN: Por su apariencia, se especula con que puede tratarse de la pre-evolución de Marril, aunque no se sabe con seguridad.

«Toca Race Driver» será el próximo bombazo de Codemasters para la consola de Sony

La serie «TOCA» continúa en PS2

Según Gavin Raeburn, productor de la famosa saga «TOCA», "no es suficiente con ofrecer una nueva edición de una marca de éxito que se limite a recrear la edición anterior. Una secuela no puede justificarse simplemente añadiendo nuevos coches y circuitos."
Por esta razón, Codemasters ha exprimido sus neuronas para desarrollar «Toca Race Driver», un juego de conducción que saldrá al mercado a lo largo de 2002 en PS2. Por su concepción realista, el juego será una evolución lógica de la serie «TOCA», así que mantendrá los coches y circuitos reales, sus aplaudidos sistemas de colisión, y el realista control que caracterizó a esta famosa serie. Pero además incluirá un guión narrativo que discurrirá tanto dentro como fuera del asfalto.

Parece que no todo será correr en «Pro Racer»...



Ryan McKane será el protagonista del juego.

Tenemos nuevas fotos y detalles sobre el argumento de la película de Resident Evil

Resident Evil Ground Zero

Una super computadora llamada Red Queen ha activado todos los sistemas de alarma. Alguien ha esparcido el maléfico T-Virus por toda la base. El ordenador central activa los sistemas de emergencia, las puertas se cierran y el oxígeno desaparece. Como consecuencia, todo el mundo muere en la base, pero el T-Virus comienza a hacer efecto y parece que algunos cadáveres vuelven a moverse... Acabáis de leer los primeros detalles que hemos averiguado acerca de la película que como sabéis se estrenará dentro de pocos meses en EE.UU. Pero aún hay más: aquí tenéis nuevas imágenes del desarrollo de la película. ¡Qué miedo, mami!

Quién fuera zombi para estar con Mila Jovovich, ¿verdad?

Tranqui, tranqui, que nosotros no arrastramos los pies...

Los últimos lanzamientos han reactivado el mercado de forma espectacular

Un mes de récords de ventas

Los chicos de Sony y Nintendo tienen motivos de sobra para no olvidar el mes de agosto de 2001. Y es que, con la salida al mercado de sus últimos bombazos («GT3» y «FFX» en el caso de Sony, y Game Boy Advance en el de Nintendo), se han sobrepasado los más altos récords de ventas.

Por un lado, tenemos a la joya de Poliphony Digital, «Gran Turismo 3»: como ya os comentamos, en Japón se alcanzó rápidamente el millón de unidades vendidas, pero es que en EE.UU. bastó otra semana desde el lanzamiento para alcanzar también el millón de copias, mientras que en Europa se han alcanzado cifras como las 100.000 unidades del Reino Unido. España no ha sido menos, ya que andamos por las 40.000 unidades después del primer mes a la venta.

Otro de los súper ventas del verano ha sido «Final Fantasy X», al que le han bastado dos semanas para superar las ventas de «GT3», con un total de dos millones de juegos vendidos. Por último, también nos han llegado los primeros datos de ventas de Game Boy Advance: Nada menos que un millón de consolas durante las primeras seis semanas en EE.UU. y de 200.000 unidades en el Reino Unido tras el primer mes. Según los cálculos de los chicos de Nintendo, en todo el mundo se está vendiendo una media de ¡20 Game Boy Advance cada minuto! Mola, ¿eh? ¡Si es que esta consola es la bomba!

Por si no estábamos bastante impactados con los juegos que ya hemos visto salir en GBA, las pantallas de los próximos títulos nos han dejado "alucinaos". Aún no están confirmadas las fechas de ninguno, pero todos ellos saldrán durante el año que viene.

La portátil de 32 bits de Nintendo deslumbra al mundo con sus últimos proyectos

¡ALUCINA CON LAS CONVERSIONES DE GBA!

ZOE 2173 TESTAMENT

TIPO: RPG — Octubre 2001

Por ahora, la información de que disponemos sobre «ZOE 2173T» es que se tratará de un RPG... ¡con combates en tres dimensiones! Además, el argumento llevará al protagonista, un joven llamado Cage, a una época ligeramente anterior a la que vivimos en el espectacular juego de PlayStation 2.

CRASHADVANCE

TIPO: Plataformas — Octubre 2001

Vicarious Visions («los de Tony Hawk 2» para GBA) es el grupo encargado por Vivendi/Universal para desarrollar «Crash Advance» un juego de plataformas con más de 20 niveles que mantendrá completamente intacto el espíritu de juego creado originalmente por Naughty Dog.

DOOM

TIPO: Shoot'em up — Octubre 2001

El legendario shoot'em up subjetivo de ID Software está siendo íntegramente convertido a GBA en un cartucho que incluirá 27 niveles y posibilidad de jugar hasta 4 personas simultáneamente a través del cable link. Es muy probable que lo tengamos en nuestro país a lo largo de noviembre.

SPYRO: SEASON OF ICE

TIPO: Plataformas — Octubre 2001

Las aventuras del entrañable dragoncito Spyro también llegarán pronto desde PlayStation a Game Boy Advance, en forma de juego de plataformas y acción en 3D llamado «Spyro: Season of Ice». El cartucho incluirá algunas fases de vuelo, muy buenos gráficos, y muchas, muchas sorpresas.

TEKKEN

Las pantallas que Namco acaba de hacer públicas nos han dejado entuasiasmados. Nada menos que 9 luchadores totalmente poligonales, y un máximo de 3 jugadores (cada uno de ellos con un equipo "tag" de dos luchadores), una enorme gama de movimientos, efectos de zoom, rotaciones... ¡es un auténtico «Tekken» en versión de bolsillo! En cuanto se conozca la fecha de lanzamiento, os la haremos saber. ¡No podemos esperar!

TIPO: Lucha — Octubre 2001

Internet on line

NUEVO JUEGO ONLINE PARA DREAMCAST

Por si no teníais bastante con ChuChu Rocket!, Quake 3 y PSO, Sega está desarrollando otro nuevo juego que hará las delicias de los adictos a las partidas a través de Internet con Dreamcast.
Se trata de «Alien Front Online» un frenético juego de acción y disparos online en el que podrán participar hasta de 8 jugadores por partida. Podremos tomar el control, o bien del ejército americano, o el de los aliens invasores de la tierra, pero el objetivo será siempre el mismo: ponernos a los mandos de uno de los tres vehículos disponibles, y disparar a diestro y siniestro.
Además, uno de los mayores atractivos del juego será que permitirá chatear mediante voz con nuestros rivales mientras jugamos. El juego estará en EE.UU. en septiembre, y en nuestro país todavía no está confirmado, aunque esperamos que llegue.

PLAYONLINE, A PUNTO DE CARAMELO

El servicio de juego online de Square para PS2, PlayOnline, ya está casi listo para funcionar. De momento, Square ya ha anunciado que va asacar su propio módem, por unas 10.000 ptas.
Si todo sale según lo previsto, el primer juego que hará uso de este servicio será el mismísimo «FFXI». Eso sí, los japoneses tendrán que esperar hasta la próxima primavera, que es cuando saldrá el juego.

Plug & Play

LA PORTÁTIL DE NINTENDO SE PONE LAS PILAS

LOS IMPRESCINDIBLES PARA TU GBA

¿Que la pantalla de tu consola no se ve bien? ¿Que se te han acabado las pilas? Seguro que no le has echado un vistazo a los periféricos que van llegar a la nueva Game Boy Advance.

El Pack más completo para GBA

3 en 1 de Upxus, saca partido a tu consola

Ahora que has conseguido que te compren una Game Boy Advance, te habrás encontrado con algunos problemas a la hora de transportarla o jugar con poca luz. Afortunadamente Upxus pone a nuestra disposición un interesante pack que incluye una funda protectora con los compartimentos esenciales, un cable Link para 4 jugadores y una lupa con luz que solucionará de un plumazo los problemas de visibilidad de la consola. ¿El precio? Tan sólo **3.990 ptas**, mucho más económico que comprando los tres elementos por separado. Podéis encontrarlo en Gameshop.

Baterías con el sello Nintendo

Tu Game Boy Advance ya no volverá a quedarse sin energías

Los señores de la gran N se están haciendo de rogar para traer a nuestro país los periféricos oficiales para GBA. De momento aún no han anunciado la distribución de esta batería recargable, de 10 horas de duración, que tarda tan sólo 2 horas en cargar. Su duración media es de unas 5000 cargas (más o menos 208 días jugando sin parar ni para dormir) y su precio es de unas **6.000 ptas** en Japón. Vamos, que los más jugones encontrarán la solución a su problema "energético" cuando salga en España.

Los accesorios de XTecnologies se encuentran a la venta en grandes almacenes y en casi todas las tiendas especializadas.

XTecnologies se vuelca con GBA

Nuevos accesorios para la portátil de 32 bits

XTecnologies aprovecha el éxito de la nueva portátil para poner a la venta un pack de baterías recargables con adaptador de corriente y cable para el coche al precio de **2.590 ptas**. Además los usuarios que tengan problemas para ver la pantalla de GBA pueden disfrutar de una lupa con luz que cuesta **1.390 ptas**, y que resulta cómoda y muy ligera. Y si lo vuestro es el multijugador, el cable Link XTec ya está a la venta por **1.290 ptas**.

El pack de baterías es el periférico esencial para los jugadores más radicales, en casa o en el coche.

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

VOLANTES		PISTOLAS		PADS DE CONTROL		TARJETAS DE MEMORIA	
DC	**THRUSTMASTER 2** Muy robusto 10.990 Ptas	DC	**PELICAN STINGER** La más completa N.D. Ptas	DC	**DREAM CONTROLLER** El más cómodo 4.690 Ptas	DC	**SEGA VMU** Con pantalla LCD 4.490 Ptas
PSX	**SPEEDSTER 2** Realismo soberbio 12.990 Ptas	PSX	**BLAZE FALCON** INCLUYE mira láser 8.490 Ptas	PSX	**UPXUS DOUBLE SHOCK** Precio irresistible 2.990 Ptas	PSX	**PELIKAN 4 MEGAS** Megas sin comprimir 3.990 Ptas
PS2	**GT FORCE** (NUEVO) Con Force Feedback 26.990 Ptas (+GT3)	PS2	**BLAZE FALCON** INCLUYE mira láser 8.490 Ptas	PS2	**DUAL SHOCK 2** Máxima fiabilidad 4.990 Ptas	PS2	**SONY MEMORY CARD** Garantía oficial 6.490 Ptas
N64	**TOP DRIVE 429** Buen manejo 8.490 Ptas	N64	**NO DISPONIBLE**	N64	**N 64 CONTROLLER** El primer analógico 4.990 Ptas	N64	**MEMORY PAK** Barata y suficiente 2.990 Ptas

CONCURSO GRAN TURISMO® 3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

¡ENCUENTRA 5 MARCAS DE COCHES DEL MUNDIAL DE RALLIES Y CONSIGUE UN PREMIO ALUCINANTE!

SORTEAMOS 5 PlayStation 2 GT3 Racing Pack

POLYPHONY DIGITAL

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO GT3".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente se seleccionarán CINCO que ganarán una Playstation2 Racing Pack GT3. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 25 de Septiembre de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 26 de Septiembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de 2001 de la revista Hobby Consolas.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sony y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP: TELÉFONO:
RESPUESTAS: 1: 2:
3: 4: 5:

Square nos deleita con la mayor demos

FINAL FANTASY X

la leyenda continúa en PS2

No hemos encontrado mejor manera de celebrar con vosotros nuestro décimo aniversario que ofreceros este reportaje especial de la nueva entrega de una saga que nos ha acompañado desde los inicios de nuestra andadura, y que también llega a su cifra "diez". Por eso hemos corrido Japón para hacernos con una de las codiciadas copias y contaros todo sobre el juego más esperado.

Final Fantasy X es mucho más que un juego. Ha sido el primer título de PS2 que ha logrado vender la friolera de dos millones de unidades durante los dos primeros días de su lanzamiento en Japón, y además ha obtenido los mayores elogios en la prensa especializada: la exigente revista Famitsu le ha otorgado un 39 sobre 40, la nota más alta alcanzada hasta ahora por un juego de esta consola. Pero, sobre todo, supone el regreso de la saga más emblemática del mundo del rol, que renace en esta primera entrega para la Nueva Generación tras su despedida en PlayStation en julio del año pasado. El viaje de vuelta en avión desde Japón tras esperar interminables colas en el barrio de Akihabara ha sido muy duro y nuestras uñas han pagado la impaciencia. Pero al llegar a la redacción e introducir el DVD del juego en la consola se nos pasaron todos los males. La música comenzó a sonar, surgieron las primeras secuencias cinemáticas y empezaron a formarse los "corrillos" expectantes alrededor de la TV para ver qué maravillas nos había preparado Square esta vez. Y no hemos podido dejar de mirar fascinados a la pantalla desde entonces, igual que vosotros haréis con las impresionantes imágenes que os ofrecemos en este reportaje. En las siguientes páginas vais a encontrar las novedades más llamativas de Final Fantasy X respecto a las entregas anteriores, sus puntos más fuertes y nuestra primera puntuación tras ver la versión japonesa. Una valoración inicial que será sustituida el año que viene por la nota definitiva de la versión en castellano, prevista para comienzos de 2002. ¡Por favor, que venga ya!

tración técnica y jugable de la historia de las consolas

Nuestra aventura comienza con una impresionante secuencia donde asistimos al inicio de un partido de Blitzball, un original deporte, en un gigantesco estadio. Pero la juerga dura poco, porque enseguida hay problemas...

El misterioso Auron aparece tras diez años de ausencia y junto a él presenciamos el inicio de la destrucción de nuestro mundo por una entidad llamada Sin. Una fuerza misteriosa nos arrastra hacia un remolino de agua.

misión: salvar al mundo

En esta ocasión nos toca recorrer un mundo que mezcla la arquitectura de las ciudades futuristas con escenarios exóticos basados en paisajes japoneses de gran belleza, pero que por desgracia pronto van a verse sumergidos por un cataclismo que lo llena todo de agua. El responsable de este desastre es un ser llamado Sin, que ha desatado fuerzas más allá de toda comprensión en un intento de destruir el mundo. En una impresionante secuencia introductoria vemos cómo los océanos comienzan a desbordarse y a destruirlo todo, dejando la mayor parte del planeta bajo el agua. Así comienza nuestra búsqueda desesperada de un remedio para lograr parar a Sin y evitar la destrucción total del planeta.

La luna que gira alrededor de nuestro mundo se inunda y eso provoca un desbordamiento de las mareas, que destruye entre otras cosas la ciudad donde vivimos. Así da comienzo esta gran aventura.

Las secuencias cinemáticas vuelven a ser el aspecto más espectacular de este nuevo Final Fantasy, con la peculiaridad de que ahora no se van a diferenciar tanto del resto del juego porque el apartado visual ha pegado el salto a las 3D y encajan mejor.

los siete protagonistas

Durante las primeras seis horas de juego nos hemos encontrado con los siete personajes principales de la aventura (no nos negaréis que es una auténtica pasada en tan poco tiempo) a los que hemos podido controlar. Probar sus habilidades ha sido toda una delicia, ya que cada uno tiene un carácter y una manera de atacar muy diferentes. Quedáos bien con estas caras, porque cuando salga el juego en España vais a alucinar con ellos:

TIDUS: comenzamos controlando a este activo e intrépido deportista especialista en Blitzball, una mezcla entre fútbol y waterpolo. Lucha con una espada y es el más ágil y rápido de todo el grupo.

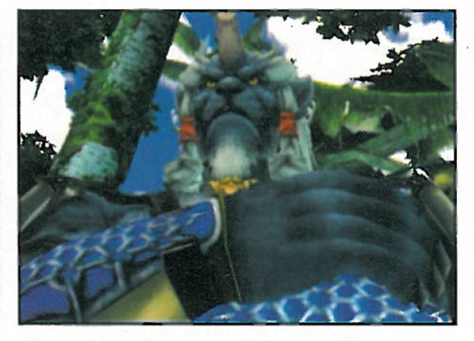
AURON: Un legendario personaje que derrotó a Sin hace años. Poco más se sabe de su pasado.

RIKKU: Es la ladrona del grupo y una especialista en derrotar enemigos mecánicos.

WAKKA: Capitán de un equipo de Blitzball, es muy bonachón y usa una pelota (?) para atacar.

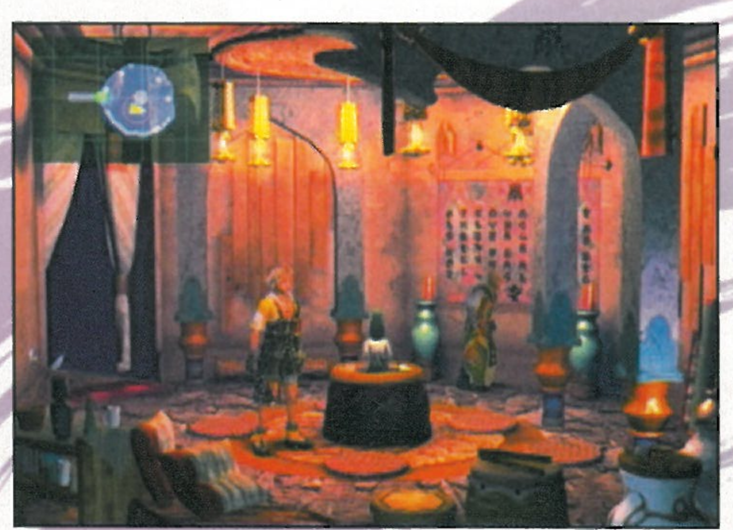
YUNA: además de una belleza, es la única del grupo capaz de invocar a las grandes bestias.

LULU: la maestra de Yuna es una experta hechicera que disfruta utilizando la magia negra.



KIMAHRI RONSO: el protector de Yuna, es capaz de usar las habilidades de sus enemigos.

Como es habitual en los juegos de la serie, las relaciones de amistad, odio y amor entre los protagonistas serán uno de los puntos clave de la aventura.



En todo momento disponemos de un mapa en la parte superior que nos indica nuestra posición en cada habitación. Así no hay manera de perderse.

un mundo real y totalmente 3D

¿Le cogisteis cariño a los fondos prerrenderizados de los Final Fantasy de PlayStation? ¿Pensáis que estaban bien hechos? Pues olvidáos de ellos: el inmenso poder de PS2 logra crear ahora escenarios totalmente 3D generados en tiempo real con una apoteósica calidad visual. Da igual que recorramos una selva llena de templos en ruinas que una aldea con sus casas, tiendas y templos, porque todo es poligonal, y la cámara va cambiando para ofrecernos siempre la mejor vista.

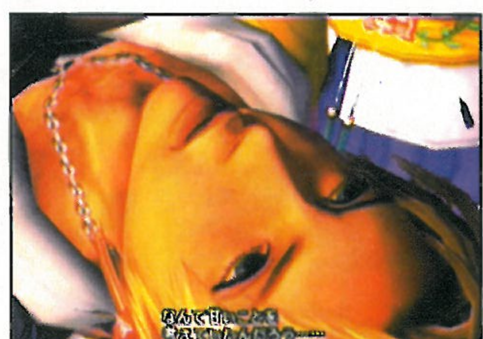
Los escenarios tienen el camino bastante prefijado, y encima tenemos un mapa en la esquina superior izquierda que nos va indicando hacia donde ir, con lo que sólo tenemos que mover el stick en la dirección adecuada. Más sencillo, imposible. Por supuesto, los personajes también son poligonales, para no desentonar, y tienen un aspecto mucho más realista, fruto de los diseños de Tetsuya Nomura, el diseñador gráfico que se encargó de crear los de FF VII y VIII.

◀▲ Aunque parezca mentira no son pantallas estáticas, sino escenarios 3D generados sobre la marcha. La única limitación es que no podemos mover el ángulo de la cámara, ya que el juego lo hace automáticamente.

▲ Aunque veáis este escenario tan "playero", lo cierto es que este juego supone un regreso a la ambientación futurista de Final Fantasy VII. Lo que pasa es que fuera de las grandes ciudades llenas de rascacielos hay multitud de tribus que todavía siguen fieles a las tradiciones. Un doble tipo de ambientación que aporta mucha variedad.

cuestión de detalle

Si nos pusiéramos a buscar adjetivos para describir la calidad gráfica del juego no terminaríamos nunca y además seguiríamos sin hacerle justicia, porque es lo mejor que hemos visto nunca dentro de su género. Sólo tenéis que mirar cualquiera de las pantallas que acompañan a este reportaje para daros cuenta de que Final Fantasy X se encuentra a años luz de cualquier otro juego en el apartado visual. Pero por si os queda alguna duda, fijaos en estos dos detalles: un primer plano de la cara de Tidus, realizada totalmente con polígonos texturizados pero de un realismo que casi parece una escena cinemática, y el cuerpo lleno de tatuajes de uno de los personajes secundarios. Pues así de bien están realizados todos, absolutamente todos los habitantes de esta maravilla de Square.

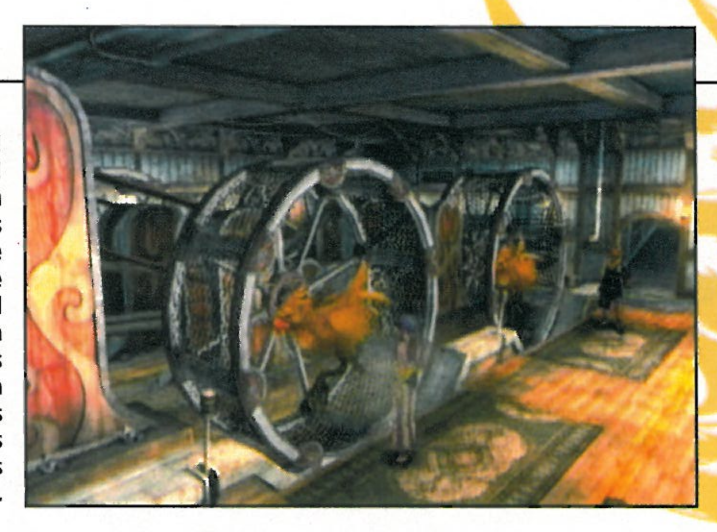


Las voces que comparaban la calidad del motor gráfico de FF X con el de Shenmue no iban descaminadas. Estamos ante los mejores modelos de toda la serie.

Esta bola de energía blanca os dará muchas alegrías: aparece en los momentos más "coyunturales" y nos permite salvar las partidas. En una Memory Card de PS2 caben aproximadamente 99 partidas, o sea que sin problemas.

¡Vaya impresión nos ha causado escuchar por primera vez en la historia de Final Fantasy las voces de los personajes! Una muestra más del acierto de Sony al utilizar el DVD como soporte físico de los juegos, ya que ha permitido a Square almacenar la ingente cantidad de voces de los protagonistas y personajes secundarios, además de permitir un "acongojante" sonido en Dolby Digital 5.1. El doblaje de la versión japonesa es estupendo, y Final Fantasy X llegará a nuestro país con unos cuantos meses de retraso para poder realizar bien el doblaje al castellano.

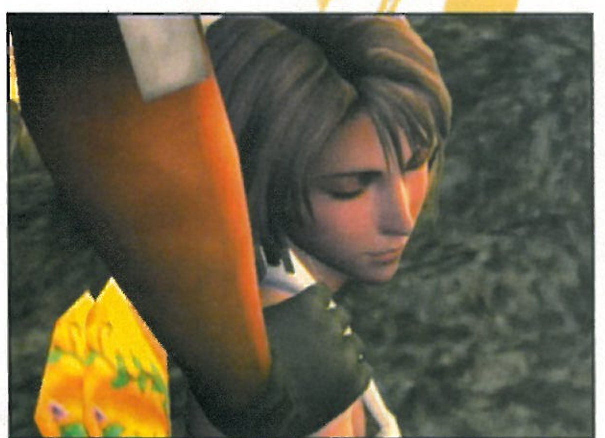
¡Sí, son ellos! ¡Son los Chocobos! Aquí están ocupados propulsando uno de los barcos que aparecen en el juego, pero en cuanto avanzamos un poco más en la aventura podemos montar en ellos como en los juegos anteriores.

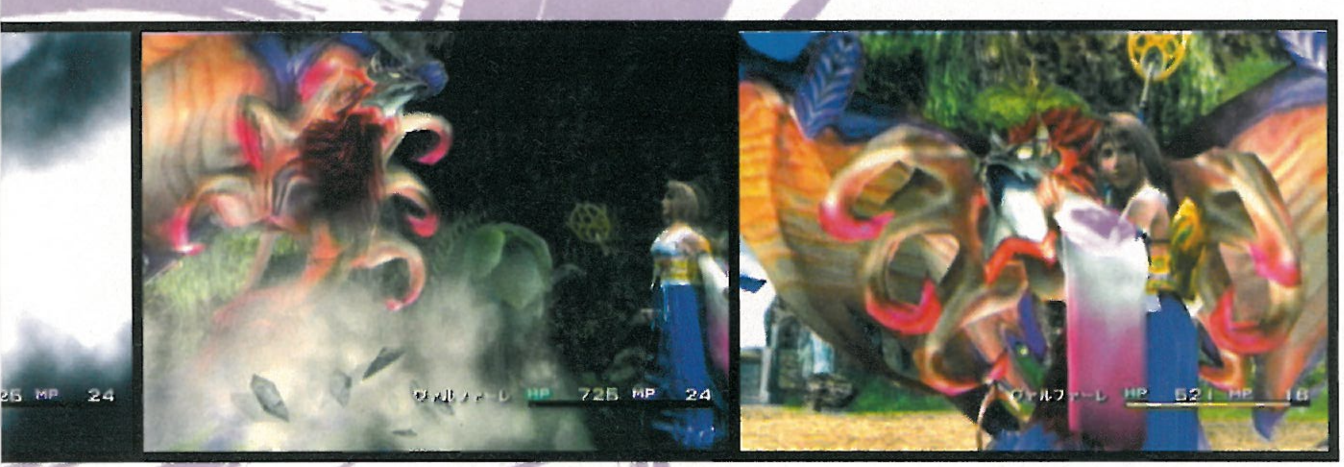


Tidus, el protagonista principal, es un jugador de Blitzball. Eso ha permitido a Square incluir un minijuego que nos permite disfrutar de este curioso deporte acuático.

creando emociones

Mucho se ha hablado del famoso Emotion Engine de PS2, que según Sony es capaz de generar emociones casi reales en los personajes. Pues aunque ya habíamos visto pequeñas muestras en otros juegos, podemos afirmar que Final Fantasy X es el primer título que demuestra la plena capacidad de este chip para dar vida a los personajes. Aquí os mostramos un par de ejemplos de cómo se modifican sus rasgos y expresiones, pasando de la risa al asombro o la tristeza. Y además de toda la gama de expresiones faciales, ¡es que encima se mueven como si fueran reales! Sólo Shenmue ha llegado a mostrar tal nivel de detalle.





Esta vez no hemos tenido que esperar a la mitad del juego como ocurría en Final Fantasy IX: en cuanto controlamos a Yuna, nos obsequia con la primera invocación de una Bestia Sagrada, un pájaro de fuego llamado Valfarre.

LA OTRA CARA DE FINAL FANTASY

Este es el título del DVD adicional que acompaña a la edición japonesa del juego, y que contiene un buen montón de extras para deleite de los incondicionales de la saga. Incluye trailers de Final Fantasy XI, Kingdom Hearts y Blue Wing Blitz (tres nuevos juegos de Square), entrevistas con los creadores de la serie y una galería de ilustraciones, entre otras cosas. El mes que viene os mostraremos todo lo que esconde esta maravilla

No sabemos si este DVD de extras llegará a nuestro país, pero si lo hace esperamos que lo traduzcan.

los combates ahora son por turnos

Entre los grandes cambios de esta nueva entrega encontramos que uno de los más importantes afecta al sistema de combate. Las batallas en tiempo real (Sistema de Combate Activo) de las tres entregas de PlayStation han dejado paso a un sistema por turnos, y la verdad es que el paso ha sido muy beneficioso, porque los enfrentamientos han ganado elementos estratégicos sin perder la sencillez y rapidez de los menús de toda la vida. Aquí tenéis explicado de manera sencilla este nuevo sistema:

Esta nueva barra muestra el orden en el que van atacando los personajes.

Aquí tenemos los puntos de vida, de magia, y el grado de "cabreo" para los ataques especiales.

También permanecen los menús desplegables de habilidades: atacar, robar, magias...

Los menús, aparte de estar en japonés, han cambiado un poco su aspecto y parecen más serios, pero a la hora de jugar son casi iguales a los de los juegos anteriores.

Igual que con los personajes, Square no ha escatimado esfuerzos al diseñar el aspecto de los enemigos y sus espectaculares apariciones. Muchacho, hay que ver qué lengua tan larga tienes...

Cuando estamos hablando con los habitantes del mundo, hay determinados momentos en los que podemos elegir la mejor respuesta. A ver, no sé, no sé...

Los tradicionales cofres de tesoros siguen siendo una buena fuente de pociones y demás suministros para el que sabe encontrarlos. ¡Y son gratis!

Los grupos son de tres personajes, y pulsando L1 podemos cambiarlos por los de reserva.

Cada personaje tiene golpes especiales (Overdrive) cuyo resultado depende de nuestra precisión.

Al invocar a las Bestias Sagradas (los Shi), se quedan en nuestro grupo y atacan como uno más.

Las cámaras de los combates son más dinámicas y las animaciones más rápidas y espectaculares.

Por supuesto, algunos personajes siguen disponiendo de ataques mágicos a distancia.

Cuando aparece la palabra "Trigger Command" podemos separar al grupo y tender emboscadas.

INSTALABLE EN DISCO DURO

Final Fantasy X es el primer juego que saca partido del nuevo disco duro de PS2. Al meter el DVD en la consola por primera vez, se nos ofrece la opción de instalarlo (esto sólo hay que hacerlo una vez y si no tenemos disco duro se puede jugar igual) para disfrutar de una ventaja adicional: los cambios entre una escena y otra son más suaves al cargar más rápido los datos. Por lo demás, el juego es exactamente igual, tanto si lo usamos, como si no.

el poder de las esferas

El sistema de Habilidades de FF IX ha dejado paso a un complejo método de desarrollo de los personajes denominado "de Esferas". Tenemos que utilizar una gigantesca tabla llena de círculos concéntricos que representan grupos de habilidades que hay que ir activando con puntos. Este sistema exige más dedicación, pero que tiene de ventaja poder compartir habilidades entre personajes.

El desarrollo de los personajes ya no tiene lugar simplemente ganando batallas. Los monstruos nos dan puntos de habilidad y unos objetos llamados esferas que podemos activar aquí.

primera puntuación

Aquí os ofrecemos una primera valoración de la versión japonesa para que veáis hasta que punto nos ha impresionado

Gráficos: 99

¡Qué pasada! El entorno 3D, la fusión de la acción con las secuencias cinemáticas, el realismo de los movimientos y modelado de los personajes... ¡Todo!

Sonido: 98

El compositor Nobuo Uematsu vuelve a lucirse: melodías para piano, guitarra eléctrica y todo tipo de inspiradas partituras. ¡Y por fin los personajes hablan!

Jugabilidad: 96

La remodelación del sistema de combate y el salto a las 3D no complican la tradicional sencillez de control. Sólo el nuevo sistema de esferas resulta complicado.

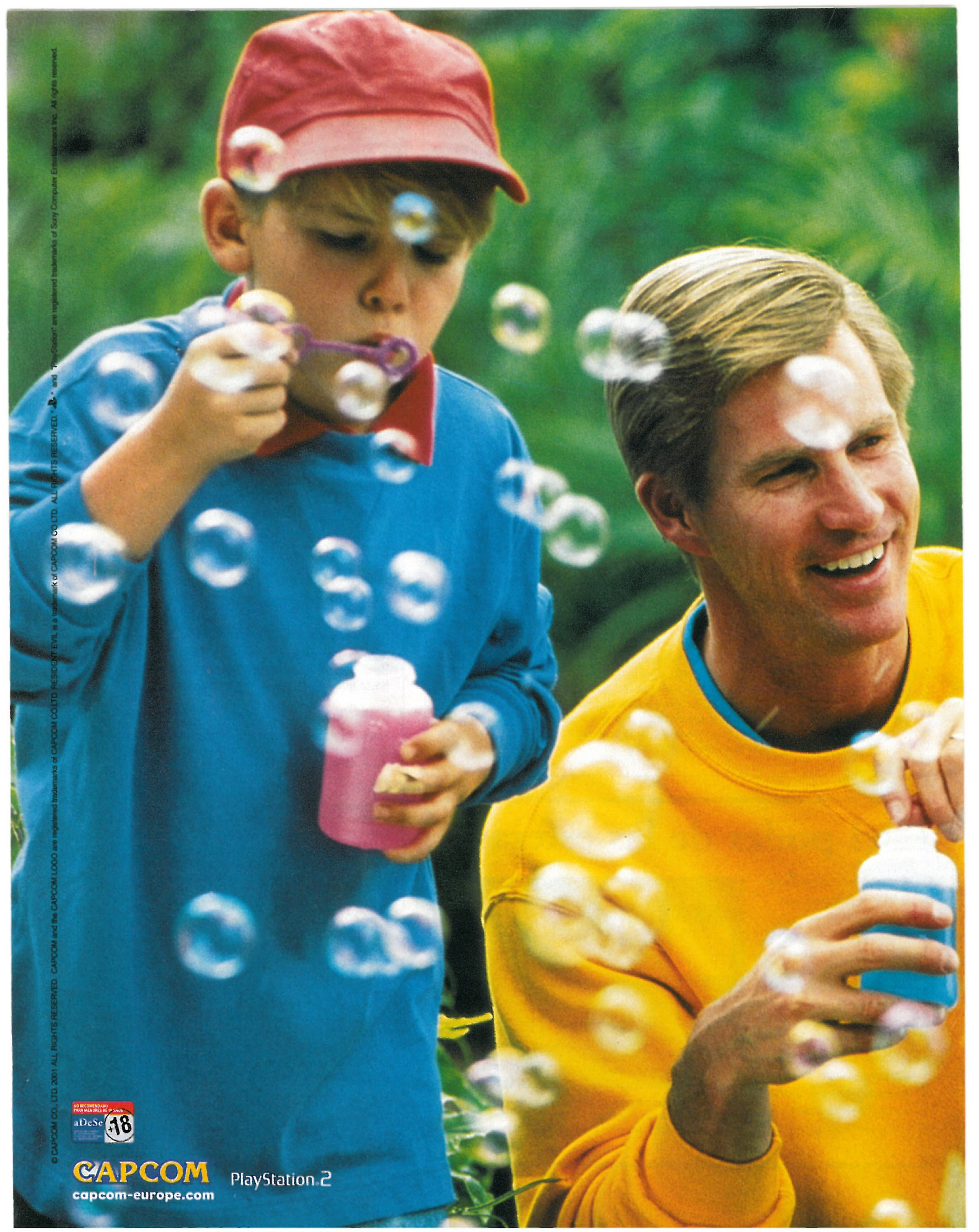
Diversión: 98

Conectar el DVD y quedar irremisiblemente enganchado en una fascinante aventura es todo uno. Y eso que nuestro japonés tampoco es la bomba...

Opinión:

Estamos ante un juego fuera de serie que supera ampliamente a sus predecesores de PlayStation. Final Fantasy X es al rol lo que Gran Turismo 3 a la velocidad: una sensacional obra maestra que estamos deseando degustar en la versión Pal.

Valoración 98


NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation 2
© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO.LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

LA VIDA SIN RESIDENT EVIL.
PlayStation 2
RESIDENT EVIL
CODE:Veronica X
CAPCOM
TOTALMENTE TERRORÍFICO.

La acción y el espionaje se dan cita en PlayStation

SYPHON FILTER 3

SONY ESTÁ DISPUESTA A QUE SU GRAN CONSOLA DE 32 BITS SIGA FUNCIONANDO A PLENO RENDIMIENTO DURANTE MUCHO TIEMPO. PARA ELLO LANZARÁ A FINALES DE ESTE MISMO AÑO LA TERCERA ENTREGA DE UNA DE SUS SAGAS MÁS EXITOSAS, QUE COMPLETARÁ ASÍ UNA DE LAS TRILOGÍAS MÁS FAMOSAS Y ACLAMADAS EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.

Si creíais que este año nos íbamos a quedar sin poder disfrutar de un nuevo episodio de uno de los juegos de acción más espectaculares que han pasado por la Playstation, estabais en un error. Los señores de Sony van a brindarnos la oportunidad de poder descargar adrenalina a tope con la última aparición que harán Gabriel Logan "& Friends" en la 32 bits, puesto que sus desarrolladores ya han puesto sus miras en la PS2 y su "Emotion Engine" para programar, de ahora en adelante, los siguientes capítulos de las andanzas de estos personajes. Sin embargo, es de agradecer que antes de que den el salto hacia la PS2, los chicos de SCE se acordaran de la legión de usuarios que todavía disfrutamos de esta gran consola, y nos alegrarán el otoño con el lanzamiento de su última gran producción para esta máquina. En este reportaje especial vamos a mostraros todo lo que hemos averiguado sobre él, desde su argumento y nuevos personajes, hasta sus mejoras gráficas y jugables con respecto a versiones precedentes.

El "nuevo" Lawrence Mujari tendrá que currárselo mucho si quiere igualar el nivel de los agentes Logan y Xing.

Tokio, Washington, peligrosas junglas... la variedad de escenarios y localizaciones estará asegurada en «SP 3».

El sistema de auto apuntado volverá a sernos de gran utilidad y nos facilitará un poco las cosas.

apasionante historia

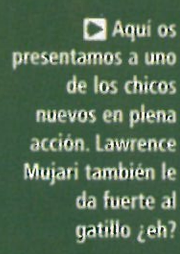
La historia en la que se basará «Syphon Filter 3» no tendrá nada que envidiar a la que podemos encontrar en las mejores películas de acción y espionaje. En ella se mezclará el pasado con el presente (concretamente desde el año 1984 hasta nuestros días), y nos narrará cómo los protagonistas deben testificar contra la Agencia para la que trabajan, ante un sub-comité del Senado, por todos los delitos que cometió ésta en el pasado, mientras que a su vez deberán limpiar su nombre de las acusaciones que recaen sobre ellos por unos crímenes que no cometieron. Como guinda, sus desarrolladores han confirmado que en el transcurso de la aventura se nos dará alguna pista de la dirección que puede tomar la continuación de la saga en PS2. ¡Cómo para perdérselo!.

Los personajes cambiarán su vestuario a menudo para adaptarse a las diferentes situaciones.

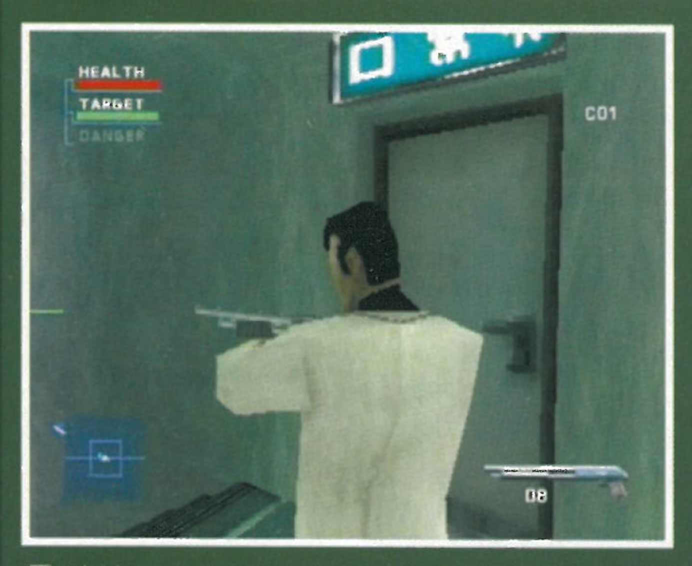
los protagonistas

A los ya conocidos Gabe Logan y Lian Xing, se les unirán un par de personajes más: un tal Lawrence Mujari (del que os ofrecemos una imagen) y otro que, de momento, no han querido hacer público todavía, ¿será algún hermano no reconocido del amigo Logan?

Nuestra querida Lian Xing no perderá facultades con respecto a anteriores entregas, y será tan fiable como siempre.



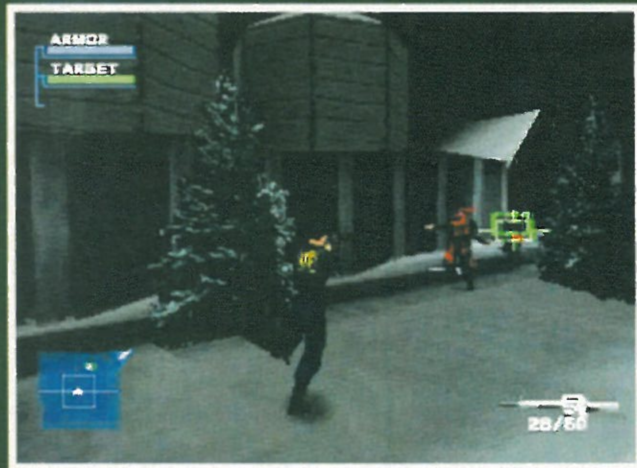
Aquí os presentamos a uno de los chicos nuevos en plena acción. Lawrence Mujari también le da fuerte al gatillo ¿eh?



Gabriel Logan volverá a ser el protagonista principal en este tercer episodio de [«S.P.», convirtiéndose una vez más en el alma del grupo.

¡menudo armamento!

Una de las obligaciones que todo juego de acción debe cumplir para considerarse como tal es la de contar con un arsenal de armas devastador. Los anteriores «Syphon» ya ofrecían un armamento más que aceptable, pero esta nueva versión promete superar incluso a sus predecesores. Para ello lo que se ha hecho es conservar las mejores armas de los CD's anteriores, y añadir otras completamente nuevas y espectaculares. De entre estas nuevas incorporaciones, las que más nos han llamado la atención han sido dos curiosos utensilios: una especie de sensor de pulsaciones cardiacas para detectar a los enemigos desde largas distancias, y un aparato que nos permitirá ver a través de las paredes. Alucinante, ¿verdad chicos?



Las mejoras gráficas se harán evidentes tanto en los cuidados decorados como en los el modelado de los personajes.

así empieza la aventura

Como podéis comprobar en esta tira, la calidad de las secuencias de vídeo será muy elevada, y gracias a ellas se nos irá explicando poco a poco cómo se va desarrollando el elaborado guión del juego.

La enrevesada historia de «Syphon Filter 3» dará comienzo en el funeral de Teresa, que es justo donde acabó la segunda parte de la trilogía.

Los dos protagonistas de las anteriores entregas, Gabe Logan y Lian Xing, volverán a unir sus fuerzas para un propósito común: limpiar su nombre. Lo que permanece aún en el más absoluto de los secretos es el papel que desempeñarán las dos caras nuevas, y de qué forma se han visto envueltos ellos también en esta especie de caza de brujas.

Los dos agentes de la Agencia son citados por el Comité del Senado para explicar cuáles eran exactamente sus actividades como miembros de dicha Agencia.

¿A quién estará apuntando con el rifle de mira telescópica, o lo que es más importante, por qué? Todas estas preguntas quedarán desveladas dentro de unos meses.

Por el gesto de su rostro no parece muy preocupado por el hecho de que le están apuntando con el rifle. Lo mismo es que no se ha dado ni cuenta, el infeliz.

las dos primeras entregas

El primer «Syphon Filter» que apareció en Playstation dio la campanada gracias a un desarrollo de lo más dinámico y explosivo (nunca mejor dicho), que se vio acompañado además de un engine gráfico bastante bueno. Por el contrario, su continuación recibió algunas críticas por los cambios que sus programadores realizaron en su jugabilidad, sustituyendo gran parte de la frenética acción que atesoraba su antecesor por altas dosis de espionaje y sigilo a lo «Metal Gear Solid». Eso sí, gráficamente estaba a años luz del primero en muchos aspectos.

SYPHON FILTER

SYPHON FILTER 2

Tendremos que hacer frente a mil y una situaciones de lo más delicadas. ¡Cuidadín!

Para dotar de mayor variedad a «SP 3», también se va a incluir una gran cantidad de minijuegos.

¡Madre mía, la que está montando nuestro héroe! Claro, si es que le provocan y pierde los nervios el chaval.

¿será «syphon filter 3» el último gran juego para playstation?

No, no y no. Para el que crea que a Playstation ya no le quedan buenos juegos que llevarse a los circuitos, que eche un vistazo a los siguientes títulos que van a llegar de aquí a final de año. Como podéis comprobar, la lista que os mostramos a continuación está cargada de lo que serán auténticos bombazos.

BLACK & WHITE: *La obra maestra de Peter Moulineaux, en la que deberemos manejar a una serie de dioses e intentar convertirles en los preferidos del pueblo humano, estará con nosotros en octubre. Le esperamos con impaciencia.*

ATLANTIS: *En Navidades nos aguardará la última producción de Cryo, basada en la película de Disney. Una aventura con una trama muy elaborada, un nivel gráfico bastante aceptable y una gran variedad de puzzles para darle un poco al coco.*

TONY HAWK 3: *En noviembre se dará el banderazo de salida a la tercera parte de esta genial saga de Skate, que incluirá nuevos patinadores y pistas, pero conservando todo el espíritu y jugabilidad de las dos versiones previas.*

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?: *El popular programa de televisión recibirá en el tercer trimestre del presente año su correspondiente réplica consolera. El juego ha arrasado en Inglaterra, y promete hacer lo mismo en nuestro país.*

THE ITALIAN JOB: *Este desarrollo de SCI, que estará disponible a partir de finales de año, va a seguir estrechamente el guión de la película del mismo nombre en la que se basa, aparecida en 1969. Su mecánica de juego será muy similar a la ya vista en títulos como «Driver», pero con Mini Coopers.*

SPIDERMAN 2: *En la vuelta del Hombre Araña a la consola de Sony le estará esperando un viejo "amigo": Electro. El juego nos traerá nuevos movimientos, escenarios y enemigos para deleite de sus incondicionales. Octubre es su fecha provisional de lanzamiento.*

FIFA 2002: *En el último cuarto de este año EA Sports sacará al mercado su clásica y, esta vez sí, revolucionaria franquicia del deporte rey. La novedad más significativa la encontraremos en el nuevo sistema de pases que se ha ideado para la ocasión, lo que aumentará su jugablidad.*

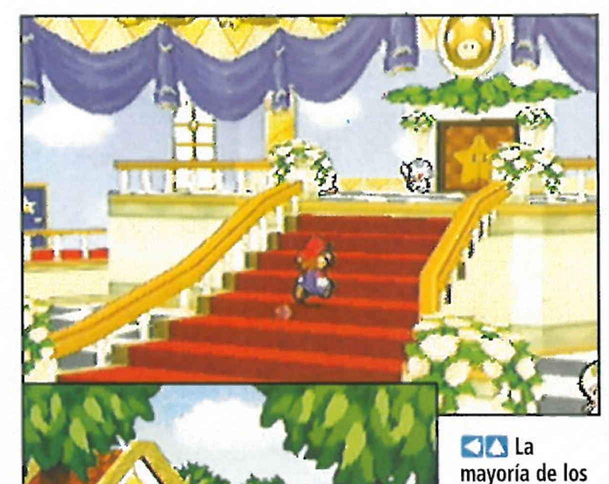
■ NINTENDO

Paper Mario

Si creíais que ya estaba todo inventado en cuanto a juegos de rol se refiere, Nintendo dará en breve una lección práctica de cómo insuflar nuevos aires a un género tan popular como el RPG, utilizando los mismos ingredientes de siempre, pero con mucha imaginación.

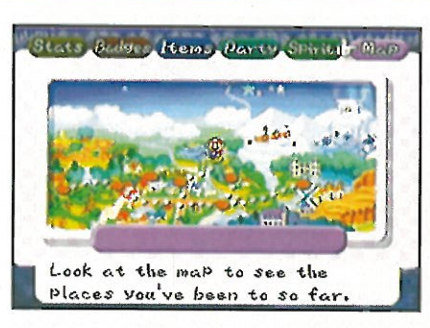
Si os decimos que el argumento del juego consistirá, simple y llanamente, en rescatar por enésima vez a la Princesa Peach de las garras del malvado Bowser -¿quién si no?-, pensaréis que esa supuesta "revolución" de la que os hablábamos antes vendrá dada, entonces, por el propio desarrollo del juego. Pero es que si además os contamos que en «Paper Mario» los combates serán por turnos, que podremos usar varios tipos de objetos, hablar con la gente que pulula por ahí o que conforme avancemos se irán uniendo a nosotros nuevos personajes, es muy posible que creáis que os hemos intentado tomar un poquito el pelo con la "broma" de la innovación. Pues no, no era esa nuestra intención (al menos esta vez), ya que lo que distinguirá a este título de cualquier otro juego de rol será su extrañísima y provocativa presencia gráfica, ya que se ha optado por diseñar a todos y cada uno de los protagonistas en unas perfectas y descaradas 2-D. Y decimos esto último, porque lejos de intentar camuflar este aspecto, los personajes poseerán un "look" muy similar al de recortes de dibujos trazados a lápiz sobre un papel (de ahí lo de "Paper") y coloreados posteriormente con tonos muy vivos, y encima estos "papelitos" no pararán de girar sobre sí mismos o de correr de un lado para otro de la pantalla, mostrándose así de una manera muy flagrante su naturaleza bidimensional. Otro de los puntos que más os llamará la atención serán las geniales animaciones de los sprites, que ofrecerán una suavidad increíble y además os aseguramos que van a ser de lo más "cachondas" y simpáticas que hayáis visto en mucho tiempo. Y por si esto no fuera ya suficiente para dar el "cantazo", para reforzar aún más esta singular característica de los "extraplanos" personajes, los mundos en los que se moverán el "mostachudo" héroe y sus amigos estarán realizados en su mayor parte en 3-D. Con esto se consigue que el jugador tenga una constante sensación de estar manejando a siluetas de papel con ➤

Por una módica cantidad de dinero, este curioso personaje os dará información sobre el camino a seguir.

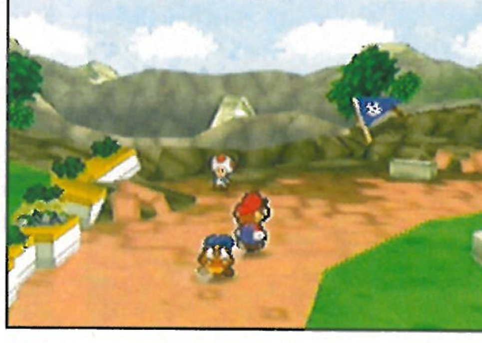


La mayoría de los decorados tendrán un aspecto de lo más "cuco", pero no exentos de calidad gráfica.

«Paper Mario» es la pseudo continuación de «Super Mario RPG», un juego que programó Square junto con Nintendo (quién lo diría ahora) hace ya algunos años para la Super NES, y que sólo salió en EE.UU. y Japón.



El mapa os ayudará a orientaros por los mundos de «Paper Mario».



Los Toads os mostrarán su apoyo en todo momento con sus útiles y prácticos consejos.

Las verdes tuberías supondrán un guiño claro a las típicas aventuras del fontanero.

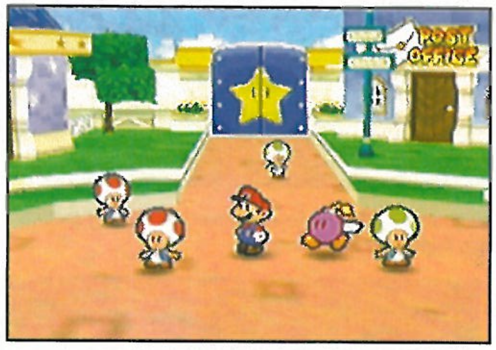
Los malos de turno

En nuestra aventura nos cruzaremos con todo tipo de enemigos, humanos, mecánicos y animales. No faltarán los "jefazos" de final de nivel, que nos pondrán las cosas más complicadas.

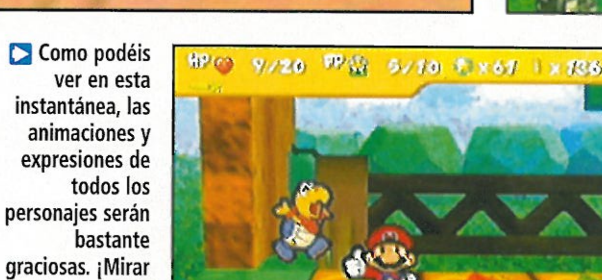
Con las monedas podréis comprar ítems en las tiendas de los pueblos.

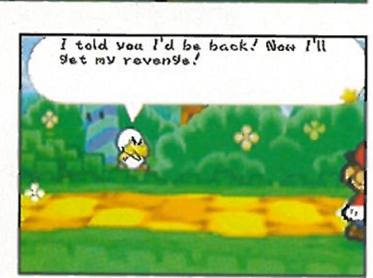
Todo parecía tranquilo en el lujoso castillo de la princesa Peach, pero Bowser y su amiga Kammy Koopa no estaban dispuestos a que todo continuara así. ¡Ni mucho menos!

Gracias a ese corazón con ojos recuperaréis las fuerzas.



Como podéis ver en esta instantánea, las animaciones y expresiones de todos los personajes serán bastante graciosas. ¡Mirar la cara de la tortuga Koopa!



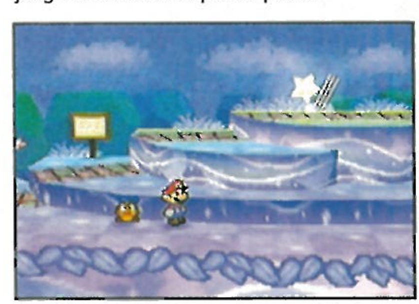


Este personajillo de ahí os dará bastante la lata al comienzo del juego.

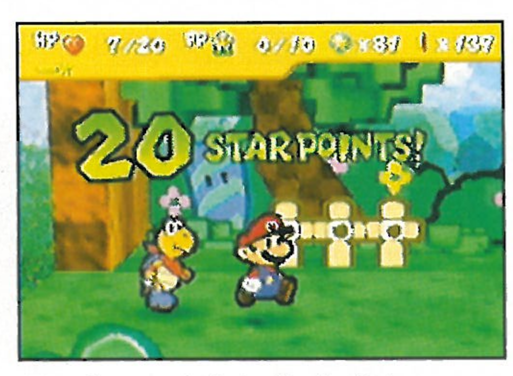
vida propia. ¿Es o no innovador?

Superado ya el "trance" del envoltorio gráfico, este cartucho programado por Intelligent Systems también sorprenderá por la manera en la que se ha enfocado la aventura, puesto que a diferencia de lo que suele ser habitual, «Paper Mario» va a estar dirigido al público más infantil o, en su defecto, más inexperto en esto del rol. En otras palabras, lo que sus desarrolladores han querido es que gracias a este título muchos "jugones" descubran lo que es un RPG de corte más o menos tradicional (en cuanto a planteamiento, claro), con todo lo que ese término implica, es decir, combates por turnos, cantidades industriales de diálogos, recolección de ítems, etc. Para ello, se ha intentado simplificar al máximo la complejidad que suelen tener estos apartados, para que resulten lo más cómodos y accesibles a cualquier jugador. Esto no significa que «Paper Mario» vaya a convertirse en un juego exclusivo para este tipo de público, pues si no sois de los llamados "puristas" del género encontraréis en él un título de lo más entretenido, que os reportará muchas horas de "rolera" diversión.

Por cierto, que Nintendo está llevando a cabo una exhaustiva traducción no sólo de los diálogos, sino de todos los textos del juego. Más no se le puede pedir.

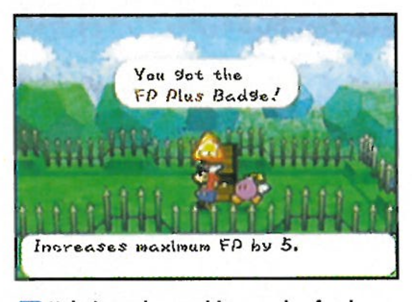


El dragón Bowser y la bruja Kammy Koopa se lo pondrán difícil al bueno de Mario.

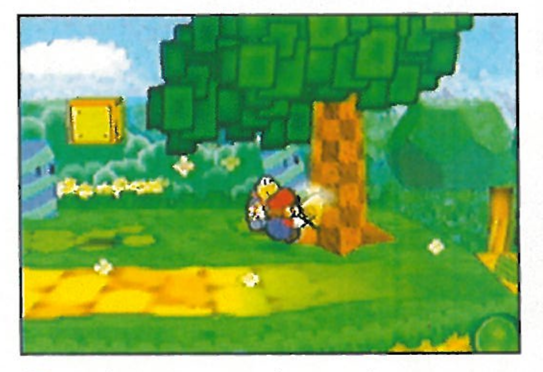


Conforme vayáis eliminando a los rivales adquiriréis puntos de experiencia.

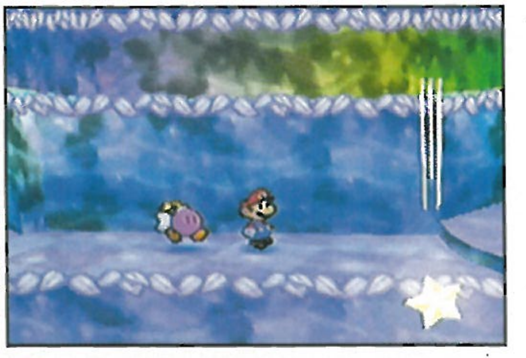
Para salvar las partidas, no tendréis más que saltar y golpear ese cuadrado multicolor con la letra S.



Habrá que buscar bien por los fondos para descubrir los secretos ocultos.



Se podrá interactuar con los escenarios para conseguir ítems y monedas.



Al fenomenal acabado gráfico se le unirán bonitos efectos de luces multicolores, como el de esta estrella.

Lo Mejor

- Lo original que resulta su apartado gráfico.
- Desarrollo apto para todos los públicos.

Lo Peor

- A los "roleros" de pro les parecerá demasiado "simple".
- ¿El último Mario en N64?

MARK WAHLBERG

UNA PELICULA DE TIM BURTON

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

ESTRENO 31 DE AGOSTO

TIM ROTH HELENA BONHAM CARTER MICHAEL CLARKE DUNCAN

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCION DE ZANUCK COMPANY UNA PELICULA DE TIM BURTON MARK WAHLBERG TIM ROTH HELENA BONHAM CARTER "PLANET OF THE APES" MICHAEL CLARKE DUNCAN KRIS KRISTOFFERSON ESTELLA WARREN PAUL GIAMATTI CARY-HIROYUKI TAGAWA DAVID WARNER EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE DISEÑADOS Y CREADOS POR RICK BAKER EFECTOS ESPECIALES DE ANIMACION Y VISUALES DE INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MUSICA DE DANNY ELFMAN DISEÑADORA DE VESTUARIO COLLEEN ATWOOD MONTADOR CHRIS LEBENZON, A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCION RICK HEINRICHS DIRECTOR DE FOTOGRAFIA PHILIPPE ROUSSELOT, AFC/ASC PRODUCTOR EJECUTIVO RALPH WINTER PRODUCIDA POR RICHARD D. ZANUCK GUION DE WILLIAM BROYLES JR. Y LAWRENCE KONNER & MARK ROSENTHAL DIRIGIDA POR TIM BURTON

Distribuida por
HISPANO FOXFILM, S.A.E.

BANDA SONORA DISPONIBLE EN SONY CLASSICAL

www.elplanetadelossimios.fox.es

■ ACCLAIM

Paris Dakar

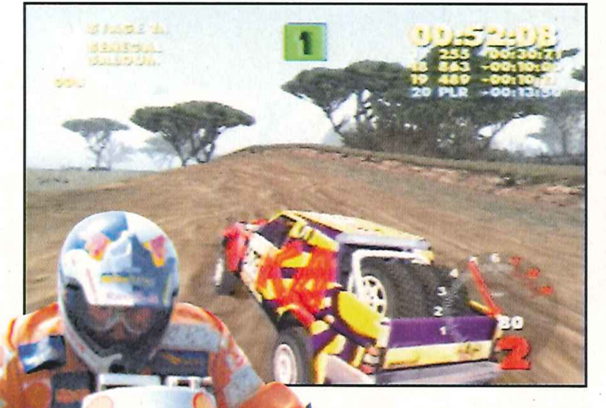
Si no quieres tragar polvo, ve preparando un casco, herramientas, varias ruedas de repuesto, y una cantimplora, porque vas a participar en la competición sobre ruedas más dura de la tierra, el apasionante rally Paris-Dakar, en PS2.

PlayStation 2

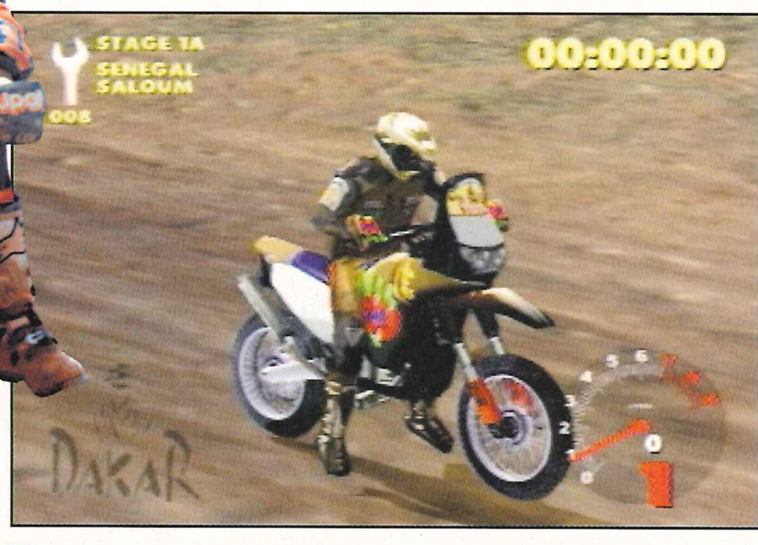
Octubre

La idea que han tenido los programadores de Acclaim a la hora de realizar este nuevo juego de velocidad para PlayStation 2, no es que sea nueva, pero hasta ahora no había podido llevarse a la práctica con el grado de realismo que pretende este «Paris Dakar».

El objetivo es trasladar toda la emoción y el sentido aventurero de esta mítica prueba a los circuitos de la 128 bits de Sony, metiéndonos en una competición donde es tan importante preocuparse por correr como ser capaz de orientarse dentro de los más salvajes desiertos. Además, también es muy importante procurar no romper el vehículo, lo cual resultará bastante habitual si no pilotáis con cuidado. Dispondremos de un total de 24 vehículos para jugar en cuatro categorías distintas: 4x4, motos, buggies y quads. Al principio solo podremos seleccionar uno de cada categoría, pero a medida que avancemos en el campeonato, iremos descubriéndolos todos. Cada uno de dichos vehículos tendrá unas características bastante diferenciadas a la hora de pilotarlos, tanto en lo que tiene que ver con la su respuesta a las órdenes del pad, como en lo relativo a su resistencia o la velocidad que alcanzan estos monstruos del desierto. ➤



Entre las numerosas vistas disponibles, la vista interior resultará de lo más alucinante.



Cuando este piloto acabe el tramo de Senegal que está a punto de empezar, seguro que no estará ni tan limpio ni su moto tan entera como ahora.

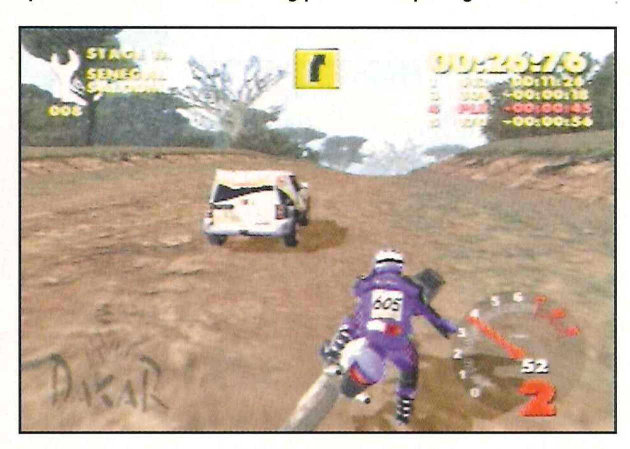
Ya hemos visto juegos de Fórmula 1, Súper Turismos, las 24 Horas de Le Mans, rallies y hasta coches de radiocontrol. Sólo faltaba ver, en todo su esplendor, la simulación del apasionante mundo del Paris Dakar.

Necesitaremos muchas victorias para sacar todos los vehículos ocultos, que son muchos.

Una piedra en el camino, un volantazo... y habrá que llamar a los equipos de rescate.

Los vehículos que aparecerán en el juego serán modelos reales con marcas licenciadas.

El juego destacará por el realismo de su ambientación, ya sea que estemos en las dunas de Egipto o en los pedregales de Libia.



Para hacer más salvaje el juego, Acclaim está dotándole de un control de reacciones muy vivas, difícil de controlar pero que nos obligará a estar muy atentos.

Cuatro categorías

Aunque en la realidad hay más categorías, en el juego podremos participar a los mandos de coches todoterreno, motos, quads o buggies. Cada uno de ellos se pilotará de forma totalmente distinta.

Se dice que esta carrera pone al límite la resistencia del ser humano, pero también de la máquina, por eso habrá que tener cuidado con no romper los coches, o nos quedaremos tirados...

VELOCIDAD

Pero lo más interesante de este juego, más allá de su atractivo planteamiento, será la fidelidad con la que reproducirá en la práctica la manera en que se desarrolla esta legendaria carrera en la realidad. Aunque habrá un modo Arcade y otro Time Attack (ningún modo para dos jugadores a la vista por ahora), el modo principal será el de Campaña, donde iremos recorriendo distintos tramos cronometrados en diversas localizaciones (Níger, Libia, Egipto, Senegal, etc.). El sinuoso trazado de los circuitos apenas estará marcado sobre el suelo, y como además el terreno estará lleno de todo tipo de peligros (rocas, baches, matorrales y hasta animales), a menudo sufriremos aparatosos accidentes, que harán que los vehículos sufran todo tipo de daños en la carrocería. También será común salirnos del camino y hasta acabar medio desorientados entre la maleza, momento en el cual nos veremos obligados a apretar el botón de ayuda para que la organización venga en nuestro rescate y nos devuelva al camino correcto.
El resultado será una competición diferente, donde habrá que olvidarse un poco de los rivales y de tomar las curvas, para concentrarnos en llegar lo antes posible, y como buenamente podamos, a la ansiada meta.

Lo Mejor

La ambientación desértica está muy conseguida.

Lo Peor

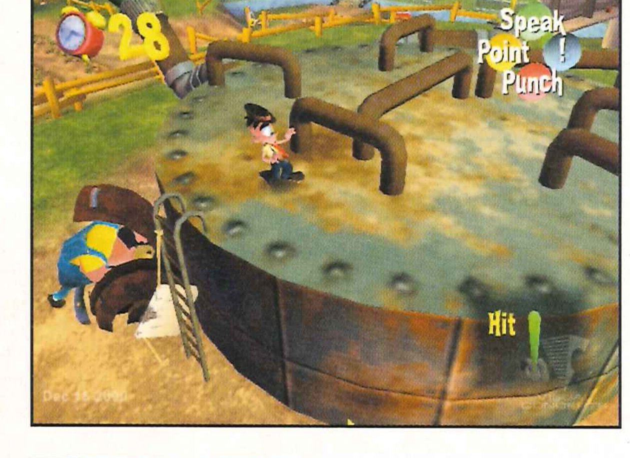
Las reacciones de los vehículos parecen algo exageradas.

Primera Impresión

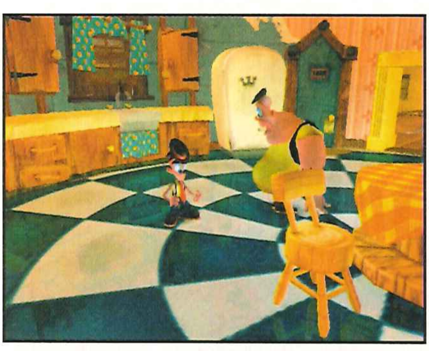
■ SEGA

Floigan Broth

Sega anunció la salida de este original juego como uno de los buques insignia que acompañarían al nacimiento de Dreamcast pero, por diversas razones, lo cierto es que su lanzamiento definitivo se producirá en otoño de este año. Cosas de las compañías.

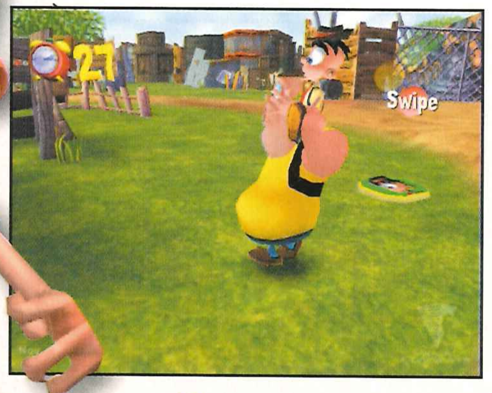


Los chicos de Visual Concepts se han tomado todo el tiempo del mundo (casi literalmente) en confeccionar uno de los juegos de Dreamcast más deseados por el gran público. Y es que han sido casi 2 años los que se han necesitado para completar el desarrollo de esta atípica aventura, que estará protagonizada por dos hermanos totalmente antagónicos. Estos hermanitos, llamados Hoigle (el pequeñín) y Moigle (el regordete) deberán cooperar para ir superando los distintos niveles repletos de puzzles que traerá el disco, combinando las distintas habilidades que poseerán uno y otro. De todas formas, tan sólo tendremos control directo sobre uno de los dos, Hoigle, el cuál podrá a su vez "manejar" al sensible Moigle. ¿Que cómo se come eso? Pues es muy fácil: Hoigle podrá variar el comportamiento de su querido hermano mediante una serie de acciones que podremos ejecutar con el mando, como hablar con él, insultarle o incluso pegarle un par de bofetadas. Al efectuar dichos comandos, Moigle actuará de distinta forma, y dependiendo de su estado anímico será capaz de emplear alguna de sus aptitudes, que nos vendrán de perlas para solventar una situación determinada.
Como podéis advertir, la jugabilidad de este título va a ser muy original, pero es que además esta frescura ►



¡Menuda barriga que tiene Moigle! ¡A ver si tomas más fruta y verduritas, hijo mío!

¿Os habéis fijado en el cartel de la derecha? Pues el juego estará plagado de cosas por el estilo.



La jugabilidad se centrará en la interactuación entre los dos hermanos Floigan.

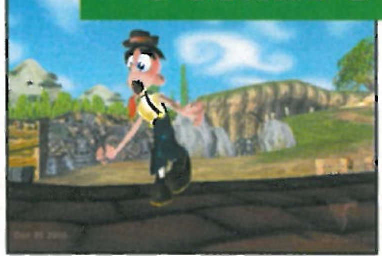
Aunque a primera vista pudiera parecerlo por su estilo gráfico, «Floigan Brothers» no contará con la técnica "cel shading" que se empleó en títulos como «Jet Set Radio» y que dotaba a los protagonistas de una apariencia muy "cartoon".

ers

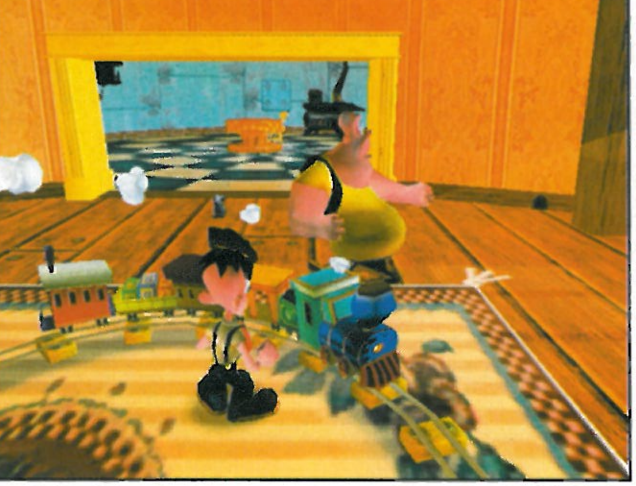
Dreamcast

Octubre

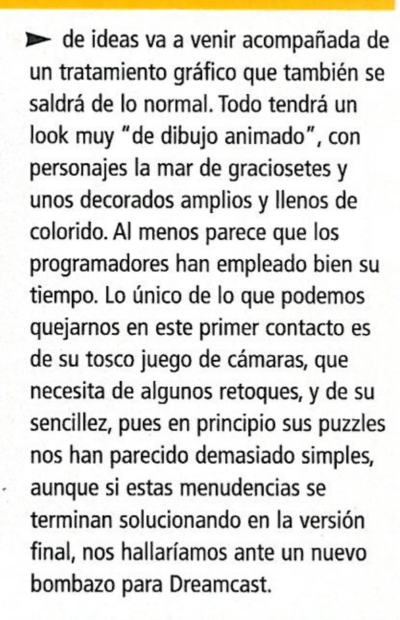
Lo cierto es que el enorme Moigle no va a ser muy "avispado", precisamente... Para eso estará su inseparable hermano.



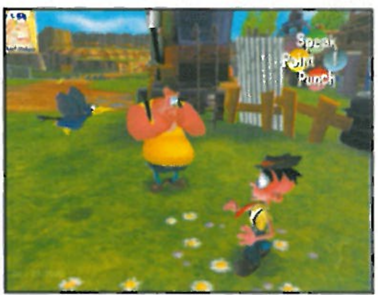
Nosotros asumiremos el control de Hoigle, más inteligente que su hermano.



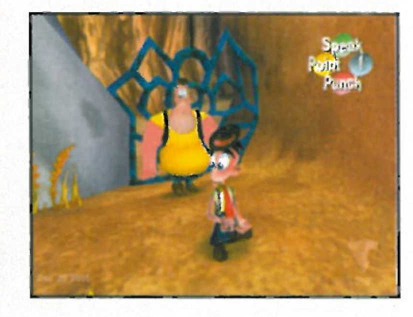
La resolución de sencillos puzzles será también una parte importante de esta alocada aventura. Siempre con los dos hermanos.



de ideas va a venir acompañada de un tratamiento gráfico que también se saldrá de lo normal. Todo tendrá un look muy "de dibujo animado", con personajes la mar de graciosetes y unos decorados amplios y llenos de colorido. Al menos parece que los programadores han empleado bien su tiempo. Lo único de lo que podemos quejarnos en este primer contacto es de su tosco juego de cámaras, que necesita de algunos retoques, y de su sencillez, pues en principio sus puzzles nos han parecido demasiado simples, aunque si estas menudencias se terminan solucionando en la versión final, nos hallaríamos ante un nuevo bombazo para Dreamcast.



La interfaz del control resultará muy sencilla y accesible para cualquier jugador. Un juego para todos los públicos.



¡Qué simpáticos!

Si por algo sobresaldrá este título (aparte de por su tremendo acabado gráfico) será por el diseño desenfadado con que han sido realizados todos los personajes y sus correspondientes animaciones, tronchantes de todas todas.

Lo Mejor

- Su original y atípico planteamiento
- Técnicamente alcanzará altas cotas de calidad

Lo Peor

- En ocasiones, el irregular seguimiento de la acción por parte de la cámara
- ¿Se hará corto?

Primera Impresión

SONY

Esto es Futbol 2

El fútbol está cada día más loco: Pudiendo tener a Zidane, Saviola y compañía en nuestra PlayStation 2 por apenas 10.000 ptas... ¿para que se gastan el Madrid y el Barça 20.000 millones en fichajes? Menos mal que la gente de Sony piensa en todo...

Aunque, pensándolo bien, precisamente una de las pocas cosas que quizá vayamos a tener que echar de menos en esta primera entrega de «Esto es Fútbol» para PlayStation 2, sea que fichajes de última hora tan importantes como Zidane y Saviola, no vayan a llegar actualizados (al menos así ocurre con la beta de que disponemos en estos momentos).

Como ya sabréis los que tengáis, o hayáis tenido, una PlayStation, esta saga de juegos de fútbol ha sido siempre la tercera en discordia en competencia con los clásicos «ISS» de Konami y «FIFA» de EA Sports. Su apuesta consistía en ofrecer unos gráficos lujosamente cuidados -como cabe esperar, claro-, junto a un control lleno de posibilidades y muy, muy realista. El problema es que resultaba un control tan crudo, que en la segunda parte los programadores decidieron simplificarlo un poco, lo justo para hacerlo accesible a la mayoría del público, pero sin perder el espíritu de la primera entrega.

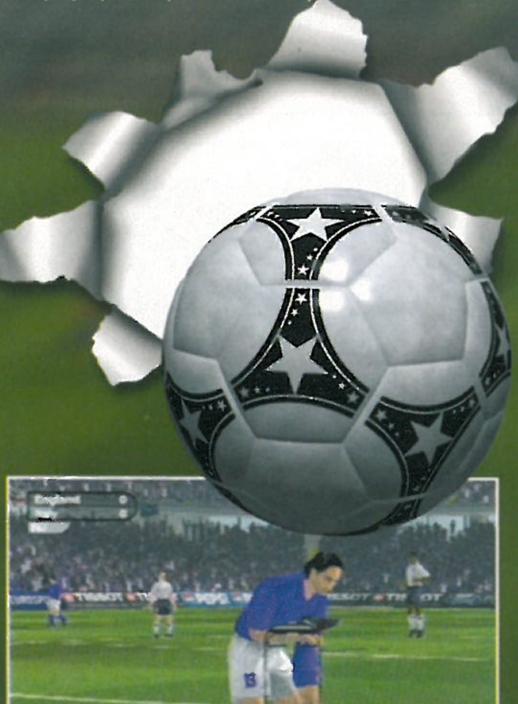
Pues bien, esta decisión se ha mantenido a la hora de realizar «Esto es Futbol 2002», lo que quiere decir que, si la versión que sale al mercado se mantiene como hasta ahora, nos encontraremos con un control bastante fácil de aprender, que mezclará con bastante eficiencia la sencillez de «FIFA» con la necesidad de elaborar jugadas de «ISS».

Otros aspectos, como los gráficos, ya nos permiten adivinar que va a ser ►

No, si por detalles no será. Ahí tenéis a un cámara a pie de campo preparado para filmar a Kily González en acción.

Con la cámara normal no se veía, pero a contraluz se nota que está lloviendo a mares.

Las animaciones destacarán por su suavidad, no habrá cambios bruscos entre secuencias.



Como viene siendo habitual en los últimos años, «Esto es Fútbol», la apuesta de Sony en el deporte rey, es el primero en inaugurar la temporada balompédica. Tras dos atractivas versiones en PlayStation, ahora llega para triunfar en PS2.

2002

Caras conocidas

La mayoría de los jugadores más famosos están siendo reproducidos con un realismo total. Beckham, te has ganado la tarjeta.

PlayStation 2

Octubre

La utilización de efectos gráficos, como este humo de bengala, hará más realista el juego.

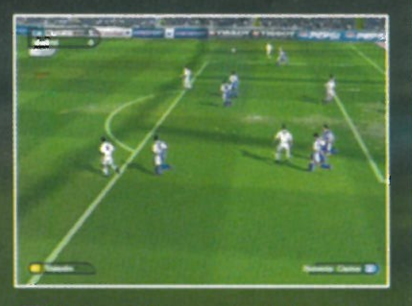
Habrá más de cien selecciones y clubes, aunque la verdad es que los partidos más atractivos siempre son los mismos...

Míralos, si parece que acaban de salir de la Copa América. Por cierto, ¿también en este juego Brasil saldrá vapuleada?

uno de los mejores del género, si no el mejor. Y esto no es aventurarse demasiado, ya que detalles de calidad, como las caras reales y expresiones de los jugadores más famosos, las animaciones, los ocho estadios disponibles, el público, las sombras o los efectos climáticos, nos han causado una excelente primera impresión.

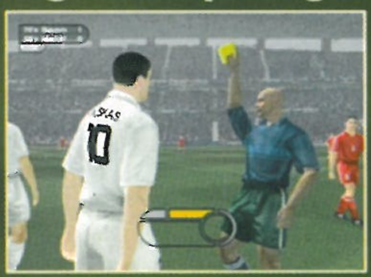
Pero no es este el momento de entrar en valoraciones. Por ahora, merece la pena saber que el juego pondrá a nuestra disposición todas las selecciones y campeonatos nacionales de hasta ocho países (los nombres de los jugadores serán los reales), así como una infinidad de campeonatos, eliminatorias y algunas competiciones especiales bastante curiosas, como los partidos con equipos históricos o la liguilla de colegiales.

De este modo, podemos tener la seguridad de que el juego que Sony tiene preparado a sus usuarios de PlayStation 2 va a estar a la altura de las circunstancias, aunque todavía tendremos que ver si esta vez, por fin, logra alcanzar a los dos intocables del género. Paciencia.



El ritmo de juego será más bien pausado, lo cual facilitará la elaboración de buenas jugadas en equipo.

Algo más que Ligas y Torneos



A los típicos Torneos y competiciones ligueras, «EesF 2002» le sumará varios modos especiales para hacer más amena la cosa. Los más curiosos serán los partidos históricos y una Liga con equipos juveniles en el patio del colegio.

Lo Mejor

- El cuidadísimo apartado técnico.
- El nuevo control, realista pero más fácil de aprender.

Lo Peor

- ¿Les dará tiempo a incluir a Zidane y a Saviola?

Primera Impresión

■ NINTENDO

The Legend of Oracle of Ages/Seasons

Con la llegada de la Game Boy Advance, la GBC parecía haber pasado a un segundo plano en el panorama consolero. Sin embargo, con el lanzamiento de estos dos juegos dentro de un mes os aseguramos que el presente de GBC está asegurado.

No hace falta decir que las aventuras de Link siempre han dejado en el corazón de todo jugador (nosotros incluidos) una sensación realmente embriagadora. Por esa razón, cuando conocimos la noticia de que dos nuevos capítulos de esta saga se encontraban en preparación (bueno, en realidad iba a ser una trilogía, pero uno se quedó por el camino), nos llevamos una alegría incontenible, sobre todo sabiendo que, al final, a pesar de que los juegos son obra de Capcom, el maestro Miyamoto ha estado pendiente del desarrollo y les ha dado su bendición.
De este modo, las nuevas correrías del pequeño héroe van a dar como fruto dos auténticas joyas en forma de cartuchos para GBC, y no exageramos ni un ápice. De verdad, podemos deciros que la primera toma de contacto que hemos tenido con ambos juegos ha sido inmejorable, más aún si tenemos en cuenta que, al contrario de lo que pensábamos en un primer momento, los dos títulos serán totalmente diferentes en su mayor parte, a diferencia de las ediciones «Oro» y «Plata» de Pokémon, por poner un ejemplo. Por tanto, los mapeados de «Ages» y «Seasons» serán distintos por completo, al igual que las mazmorras, los numerosos y abundantes puzzles, los jefes ►

Ese círculo azulado que veis ahí es un teletransportador para un mundo alternativo.

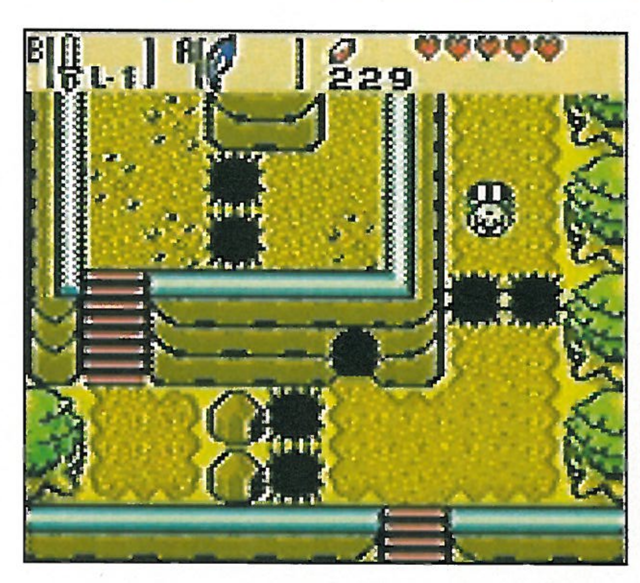
Los árboles sabios os darán valiosa información del objetivo a cumplir, aunque su aspecto será un tanto... raro.

GB Color

Septiembre

Como mera curiosidad, que sepáis que la codificación de «Oracle of Ages/Seasons» ha corrido a cargo de la compañía Capcom, aunque Nintendo se ha encargado de supervisar muy de cerca todo el proyecto.

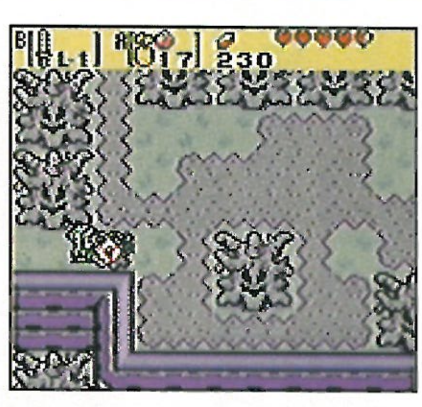
Zelda:



Gracias al arpa mágica que aparece en la foto, podrás viajar a través del tiempo a tu entero antojo.

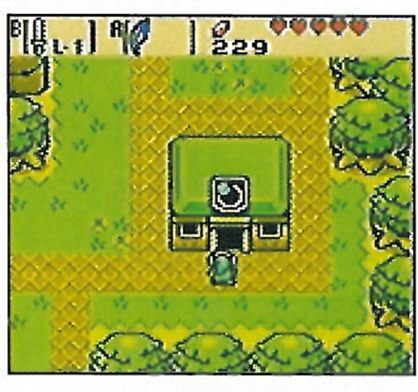
Do you speak... español?

Aunque en las pantallas que aparecen en estas páginas aparezcan textos en inglés, no os preocupéis: para que la felicidad sea completa, Nintendo España ha confirmado que los dos cartuchos aterrizarán a finales de septiembre totalmente traducidos a nuestro idioma. Guay, ¿no?



Con unas semillas podremos quemar algunos arbustos que bloquean el paso.

Como de costumbre, los tres pedazos del Triforce harán su aparición estelar.



La recolección de anillos cobrará una gran relevancia, y será aplicable en ambos juegos.

Las mazmorras siempre han sido la "salsa" de todos los juegos de Zelda.

➤ finales e incluso los personajes secundarios. Dicho esto, lo más probable es que más uno os estéis preguntando, y con razón, ¿por qué ambos cartuchos poseerán el mismo nombre con distinta coletilla? o ¿por qué se van a poner a la venta de forma simultánea?. La respuesta es sencilla: los dos títulos, a pesar de estas diferencias, tendrán el mismo patrón de juego, o lo que es lo mismo, compartirán ciertos apartados fundamentales, como las pantallas de los menús, gran parte de los objetos o el sistema de control. Además, los anillos de Ages y Season serán intercambiables utilizando el cable correspondiente, y cuando consigamos acabar uno de los dos juegos conseguiremos un password que cambiará en parte el desarrollo del otro. Vamos, que la influencia Pokémon se deja notar hasta en el mismísimo «Zelda» ¿A que os ha quedado ahora más claro? Eso esperamos, pero por si todavía queda alguien con alguna duda, que no se pierda por nada del mundo el siguiente número, en el que os ofreceremos un profundo análisis de estos dos juegazos. ¡Hasta entonces!

Si mediante el arpa podremos navegar por el tiempo, con la vara de las estaciones variaremos el clima actual.

Lo Mejor

Absolutamente todo, así de simple y rotundo.

Lo Peor

Que la supuesta trilogía se haya quedado en sólo dos episodios...

Primera Impresión

■ SONY

Twisted Metal Black

PlayStation 2

Octubre

Si os dais un paseo (virtual) por las webs más prestigiosas de USA, os llamará la atención un juego que se ha colado en las listas de los más buscados por delante de «FFX». Sí, se trata de la nueva entrega de la veterana serie «Twisted Metal», y está a punto de estallar en PS2.

Si algo le va a sobrar a este juego, es sin duda la espectacularidad. Efectos de luz, explosiones, y fuertes impactos entre enormes vehículos, y todo a una velocidad de vértigo.

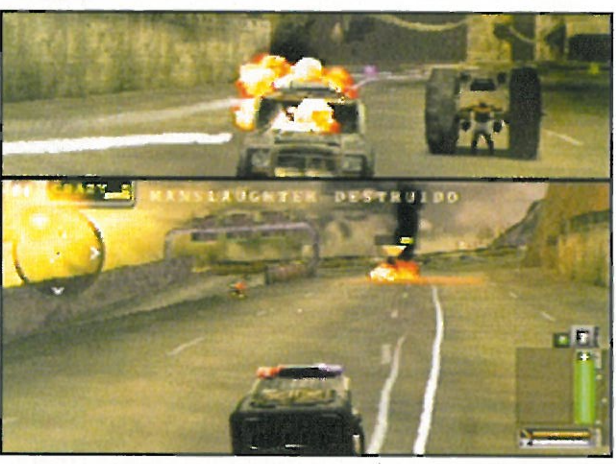
Lo que no nos extrañaría, sería que ni siquiera os acordéis de la anteriores entregas anteriores de «Twisted Metal», porque la verdad es que ninguna de las tres que aparecieron en PlayStation alcanzó un gran éxito en nuestro país. Y eso que siendo honestos, no podemos negar que la idea tenía cierto atractivo : vehículos armados "hasta las ruedas" enfrentándose entre sí en unos enormes escenarios, al más puro estilo de las películas de "Mad Max".
Sin embargo, por fortuna, Sony no se ha olvidado de su saga más destructiva, y por ello dio la campanada en el pasado E3 con el anuncio de una nueva entrega "a la altura de PS2". Suponemos que sabréis lo que eso significa: «Twisted Metal Black» disfrutará de unos escenarios grandísimos (que vamos a poder arrasar hasta los cimientos) y de un considerable catálogo de máquinas sobre las que disfrutar de todos los efectos de última generación: explosiones, superficies ardiendo, efectos de luz, etc. Y todo eso unido a una gran sensación de velocidad que no decaerá cuando la pantalla se ➤

«Twisted Metal Black» basa su estilo de juego en films de los 80 como "Mad Max", donde la gente modificaba vehículos normales y les incorporaba todo tipo de armamento. El resultado será "arrasador".

No os confiéis porque tengáis un bazooka; ¡ellos también lo tienen!

Los usuarios de la primera PlayStation ya han visto pasar, sin demasiada gloria, tres entregas de esta saga. Pero el revuelo que la llegada de esta parte está causando en EE.UU. parece indicar que, a la cuarta, puede ser la vencida.

Si eres de los que hacen el bruto con la bici, con este juego lo vas a pasar de miedo.



El abrumador arsenal que tendremos a nuestra disposición nos permitirá acabar casi de un plumazo con todos nuestros adversarios.

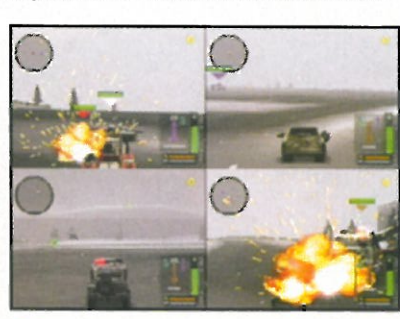
➤ llene de movimiento a lo bestia. Para mayor atractivo, el juego contará con un modo multijugador que se convertirá en lo más adictivo desde que se inventaron las pipas, y que conservará los dos armas por vehículo y la posibilidad de transformar los coches que aparecen en el modo principal, el modo historia.

Los que todavía se acuerden de los juegos anteriores, tampoco echarán de menos la espectacular banda sonora - a tope heavy metal- y los toques de humor negro, al más puro estilo «Carmaggedon».

Así que ya sabéis, si estáis hartos de los atascos, el mejor modo de solucionarlo es montar una ametralladora sobre el capó de vuestro "4 latas" y esperar un mes, que es lo que tardará en llegar a las tiendas este prometedor «Twisted Metal Black» para PlayStation 2.

La variedad de vehículos tampoco será un problema en el juego. Habrá desde camiones y jeeps, hasta sidecars.

Ya sabemos que las versiones de PlayStation no estaban muy allá, pero dad un voto de confianza a este juego, porque tiene buena pinta.



Jugar a 4 puede convertirse en la forma ideal de descargar tus iras con los amigos...

Los escenarios contarán con un nivel de detalle correcto, con el atractivo de ser totalmente interactivos, o sea "destruíbles".

Lo Mejor

El apartado gráfico y la banda sonora "rockera".

Lo Peor

El género de los "combates de coches" nunca ha tenido mucho éxito en nuestro país

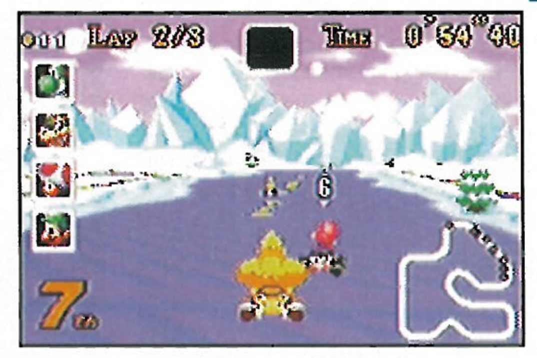
■ NINTENDO

Mario Kart Sup

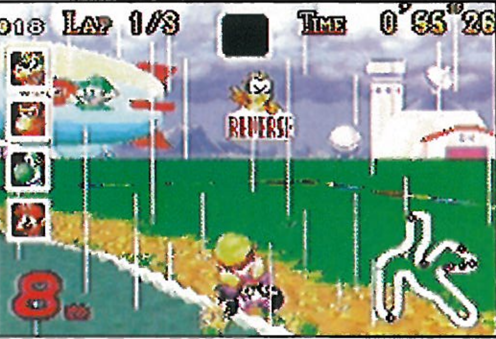
En tan sólo un mes, uno de los títulos más deseados de GBA llegará a nuestro país para hacer felices, muy felices, a todos los usuarios de esta portentosa máquina portátil. Preparaos, porque «MKSC» (no os liéis la lengua) va a romper moldes.

Desde que Nintendo anunciara que Mario, a los mandos de su kart, iba a hacer acto de presencia en la portátil, después de sus exitosas apariciones motorizadas en otras consolas de Nintendo, no hemos parado de seguirle la pista. Allí donde hubiera una nueva demo o cualquier tipo de información sobre él, íbamos nosotros detrás. Por suerte, todo trabajo tiene siempre su recompensa, y por fin podemos daros un jugoso avance de lo que va a depararnos el último desarrollo de los señores de Mobile System GB.

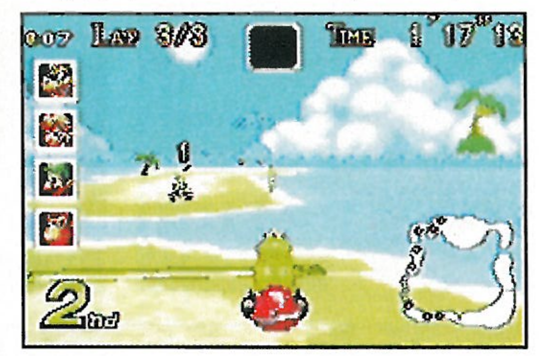
Por empezar por algún sitio, vais a comprobar que su parcela gráfica va a ser una especie de cruce entre las versiones de SNES y N64. ¿Qué no os lo creéis? Pues os lo vamos a explicar. De la primera va a heredar principalmente la creación de los circuitos en Modo 7, lo que garantizará una suavidad absoluta en su generación. De «Mario Kart 64» adoptará la estupenda apariencia de los corredores, que estarán renderizados en 2D, y la práctica totalidad de los ítems, aunque también se añadirán otros completamente nuevos. Y ya que hemos citado el asunto de los ítems, os podemos confirmar que de nuevo cobrarán un gran protagonismo en cada una de las pruebas, y será igual de importante el hecho de conducir rápido y bien, como saber usar correctamente y en el momento adecuado dichos objetos, que como sabéis ofrecen diferentes vías para perjudicar a los adversarios o beneficiar a nuestro corredor. ►



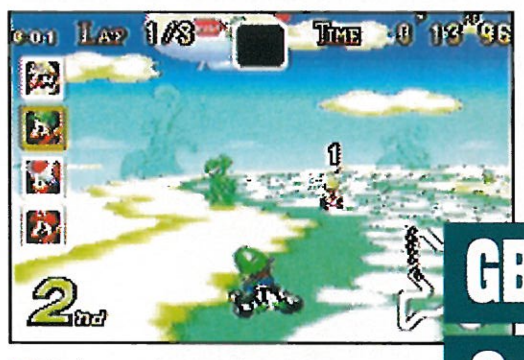
▲ La estrella será uno de los mejores objetos para recoger, ya que os hará invulnerables por un tiempo.



▲ ¡Menudo trompo que está haciendo el pobre Wario! Lógico, como el asfalto está húmedo, y hay charcos..



▲ Las utilísimas conchas rojas serán como misiles teledirigidos. Darán en el blanco casi siempre.



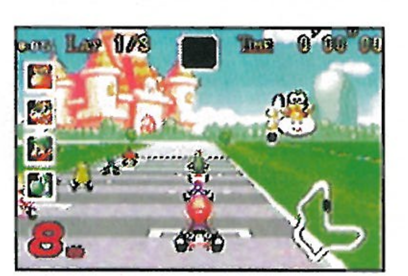
▲ Finalmente, sí que tendremos la posibilidad de echar partidas a cuatro bandas con cable link... y cuatro cartuchos.

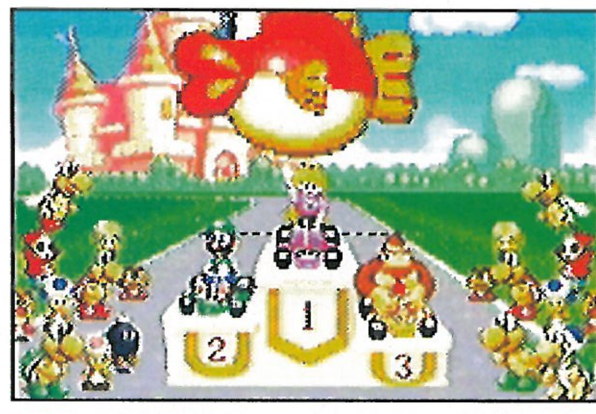
GB Advance

Septiembre

Esta versión de «Mario Kart» recuperará toda la esencia de las versiones precedentes. Por tanto, la jugabilidad se alzará sobre cualquier otro aspecto del juego, con el modo multijugador como la atracción estrella del cartucho.

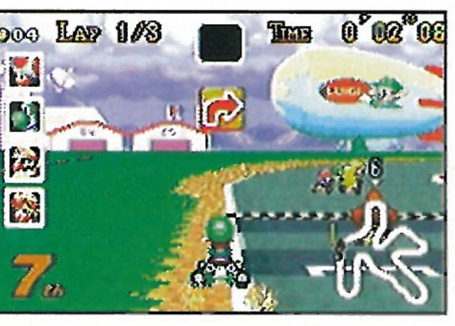
per Circuit



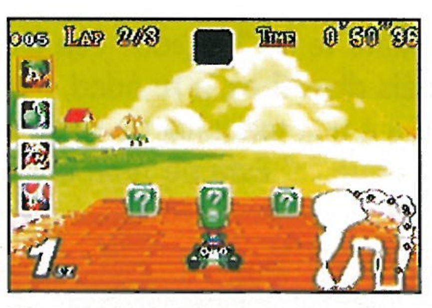


Como es normal, habrá celebración especial para los que ganen algún campeonato, con pez gigante incluido, como debe ser.

Ese signo de exclamación nos avisará sobre posibles peligros, como pueden ser los saltos estratosféricos.



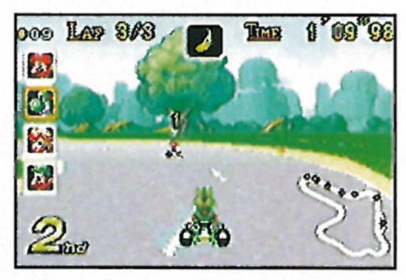
Luigi trata de adelantar posiciones saliéndose del trazado... pero no le sale muy bien.



Así aparecerán las cajas de ítems, parecida a la que tenían en la versión para N64.

P-L-A-YER... SE-LE-C-T... ¡Uf, menos mal que el juego estará perfectamente traducido!

¡¡A 4 (x4) ruedas!!!



Bendito sea Nintendo y el inventor del cable link, porque merced a este cartucho vamos a disfrutar de unas partiditas a cuatro verdaderamente apasionantes.

Cualquiera de los ocho personajes "made in Nintendo" entre los que podréis escoger, que además contarán con distintas características de aceleración y velocidad punta, podrá utilizarlos. Una vez elegido el personaje que más os guste, en el modo de juego principal (el GP) correréis sobre 16 circuitos -más 4 ocultos- divididos en varias copas, con lo que tendréis diversión para rato. Pero estamos seguros de que la opción a la que más veces vais a recurrir, casi seguro, serán las partidas multijugador, de hasta cuatro participantes simultáneos. Nos da en la nariz que, en cuanto lo probéis, vais a estar jugando con vuestros amigos durante más tiempo que el que tardaría Leonardo Dantés en acabar un test psicotécnico. Y es que, al igual que ocurre en «F-Zero», con un solo cartucho -más el cable link y las consolas correspondientes- ya os valdrá para jugar a cuatro, aunque si queréis disponer de todas las opciones, personajes y circuitos en esta modalidad, deberéis adquirir cartuchos para todos.

Así que ya os avisamos: id haciendo hueco en vuestra estantería, porque «MKSC» (y dale con las siglas...) va a ser una compra obligada.

Lo Mejor

- El transcurso de las carreras: en serio, serán adictivas a más no poder.
- ¡¡El modo para cuatro jugadores!!

Lo Peor

- Necesitar cuatro cartuchos para el modo multijugador.

Primera Impresión

■ MIDWAY

Spy Hunter

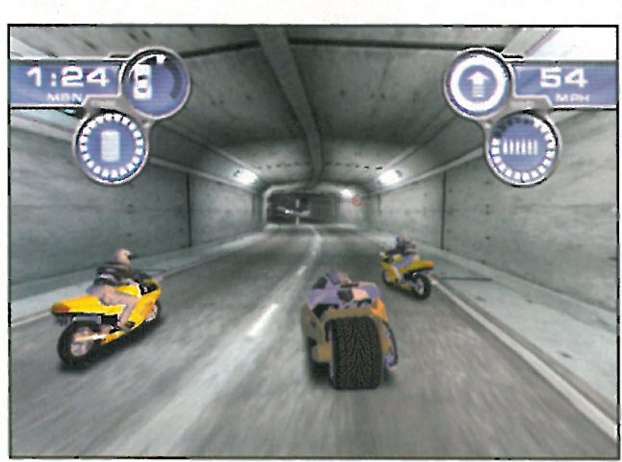
Seguro que alguna vez tu abuelo te ha "cazado" con una batallita: "Los chicos de ahora no sabéis divertiros, a tu edad, me pasaba el día en los recreativos jugando a una máquina de coches en la que podías disparar a unos espías que..." Esta no te la sabías ¿eh?

¿No os habéis quedado alguna vez mirando ese extraño volante con gatillos que todavía circula por algunos salones recreativos? Pues en realidad pertenecía a una máquina que lanzó Midway hace casi 19 años. Se llamaba «Spy Hunter» y consistía en conducir, en perspectiva cenital, un coche armado con todos los artilugios típicos de las películas de 007: ametralladoras, aceite, misiles... para acabar con los agentes enemigos que intentaban sacarnos de la carretera.

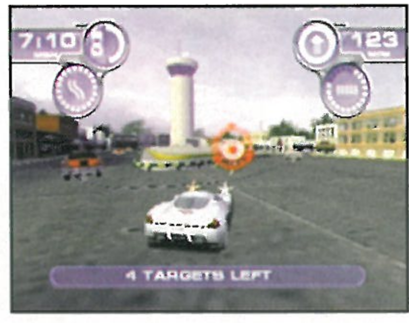
La nostalgia de los programadores y 120 bits de diferencia han obrado el milagro, y los microscópicos vehículos de la recreativa están a punto de convertirse en flamantes modelos en 3D con los que cumplir -sin soltar el gatillo- las más arriesgadas misiones. Como podéis imaginar, esta especie de "coche fantástico" también ha mejorado con los años, y ahora será capaz de transformarse en una moto o en una lancha dependiendo del terreno que tengamos que atravesar. Además, con las mejoras gráficas también llegará un importante cambio de cámara, del techo a la parte trasera del coche, que va a permitir complicar los objetivos de cada misión, en lugar ►

PlayStation 2
Octubre

Cuando caigamos al agua nuestro coche se transformará en una lancha, pero el control y los "gadgets" seguirán siendo los mismos.

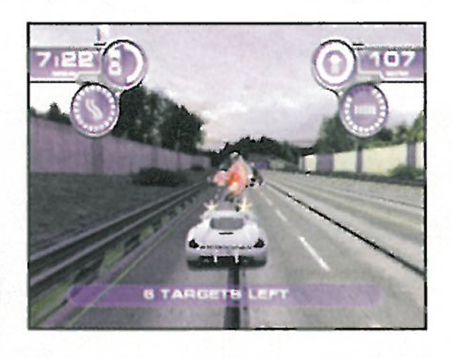


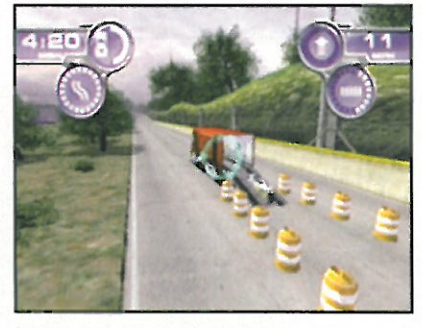
Después de unos cuantos impactos de nuestros enemigos, nuestro coche se transformará en una moto aún más rápida.



El sistema de disparo "a ojo" desaparecerá en favor de un punto de mira.

Explosiones y efectos de luz añadirán espectacularidad al clásico de Midway.

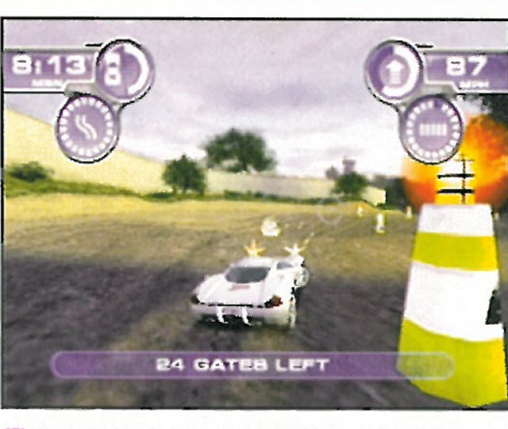




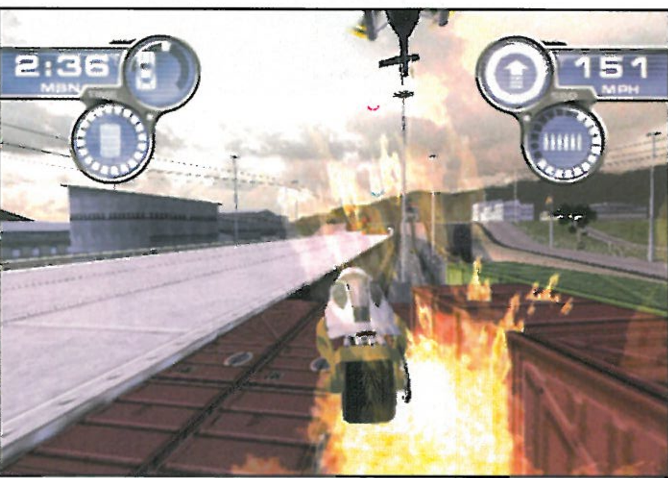
¡Como el coche fantástico! Podremos reponer energía en este camión-taller.

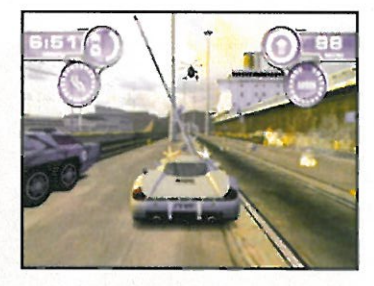
Los "remakes" de juegos están de moda, ocurrió con «Gauntlet», «Strider» o «Pong» y ahora le ha tocado el turno al mítico arcade de velocidad de Midway, esta vez con el salto a unas flamantes tres dimensiones incluido.

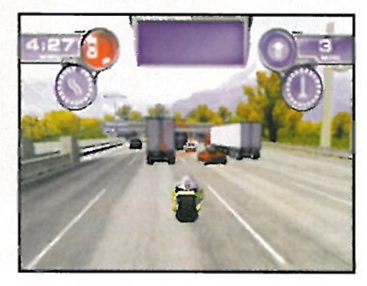
También podremos participar en emocionantes sesiones de entrenamiento con dianas móviles.



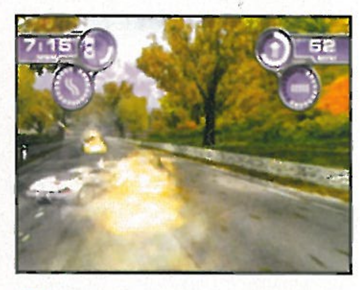
El control será el de un arcade "puro y duro" sin renunciar a las virtudes que lo convirtieron en leyenda.







La sensación de velocidad será otro de los puntos fuertes del juego más ambicioso de Midway para PS2.



Gracias a su nuevo aspecto visual en 3D, «Spy H.» no tendrá nada que envidiar a otros "shooters" para PS2.

Como en la máquina original, el "truco" estará en conducir sin soltar el gatillo de nuestras ametralladoras. Bueno, sólo en el caso en que necesitemos disparar un misil o soltar aceite.

mueva. Pero «Spy Hunter» no estará sólo encaminado a sorprender a los usuarios de PS2 más veteranos. El juego de Midway hará gala de una soberbia sensación de velocidad y todos los efectos gráficos de última generación, como reflejos en las fases acuáticas o explosiones que van destruyendo la carrocería, destinados a cautivar a los amantes de la acción sin complicaciones. Además el hecho de que tengamos que utilizar un punto de mira en lugar de disparar "a ojo" no disminuirá en absoluto la jugabilidad del clásico, que incluso ganará enteros gracias a la inclusión de caminos alternativos y un envidiable control analógico.
Mientras disfrutáis del excelente nivel de estas primeras pantallas, podéis ir llamando a unos amigos porque otra de las cosas de las que no pudimos disfrutar allá por 1983 fue un modo multijugador tan entretenido como el que tendrá la versión final de «Spy Hunter». Por fin parece que los clásicos vuelven a ponerse de moda, gracias a "remakes" tan interesantes como el que Midway pretende llevar dentro de un mes a nuestra PlayStation 2.
Como el buen vino, algunos juegos mejoran con los años.

Lo Mejor

- El novedoso aspecto tridimensional.
- La posibilidad de transformar nuestro coche en moto y lancha.

Lo Peor

- Un argumento "demasiado" sencillo.

Primera Impresión

■ KONAMI

Ephemeral Fa

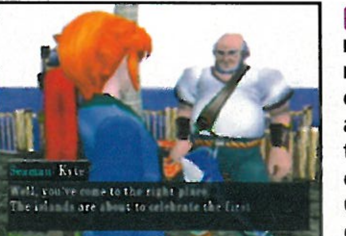
Konami se ha animado y lanzará en breve este singular RPG, que encontrará en el carisma de sus protagonistas y en su fino sentido del humor sus mejores bazas. Aunque tampoco hay que olvidar sus minijuegos musicales "marca de la casa".

Como de costumbre, lo de explorar a fondo cada escenario tendrá sus recompensas.

La PS2 puede presumir de poseer un catálogo de juegos bastante amplio y variado a pesar de su corto período de vida. Sin embargo, también es justo reseñar que en algún que otro género todavía cojea de las dos piernas, como por ejemplo los juegos de rol.
Para paliar un poco esta situación, Konami nos trae «Ephemeral Fantasia», nombre que puede que os suene si contáis con buena memoria (y leéis todos los meses nuestra revista, claro) , pues le dedicamos un «Big in Japan» hace ya unos cuantos números.
El argumento del juego nos pondrá en la piel de un afamado músico trotamundos (aunque también es un extraordinario ladrón en sus ratos libres), que se gana la vida tocando melodías con su guitarra Pattimo. Y lo cierto es que el instrumento en cuestión tiene tela, ya que aunque no os lo creáis, Pattimo es una guitarra con un enorme ojo...¡¡¡y con vida propia!!! (desde luego, más de uno pensará que ya no saben qué inventar para ser originales).
Esta línea argumental tan "musical" tendrá importancia vital en el desarrollo de la aventura, pues uno de los aspectos más novedosos del juego residirá en que en ocasiones participaremos en minijuegos al más puro estilo de títulos como «Samba de Amigo», en los que tendremos que pulsar, al son de la música, el botón correspondiente en el momento justo, como si estuviéramos interpretando realmente la canción.
Por lo demás, «Ephemeral Fantasia» ➤

En la imagen os mostramos un primer plano de la susodicha guitarra. En el centro podéis ver su extraño ojo.

En la aventura se podrán tomar algunas decisiones, como ocurre en esta imagen.



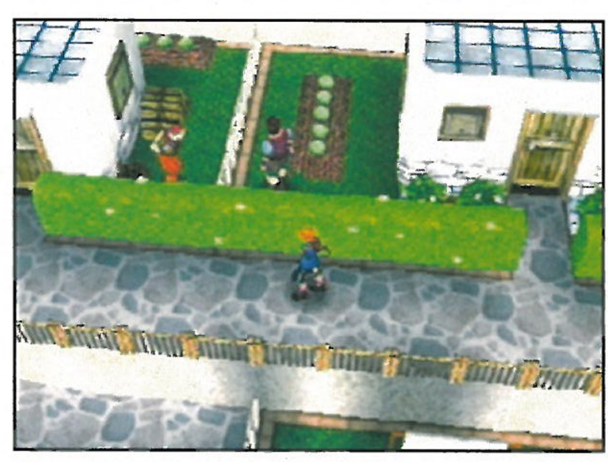
Todavía no tenemos muy claro si el juego va a salir traducido al castellano. Cruzad los dedos...

PlayStation 2

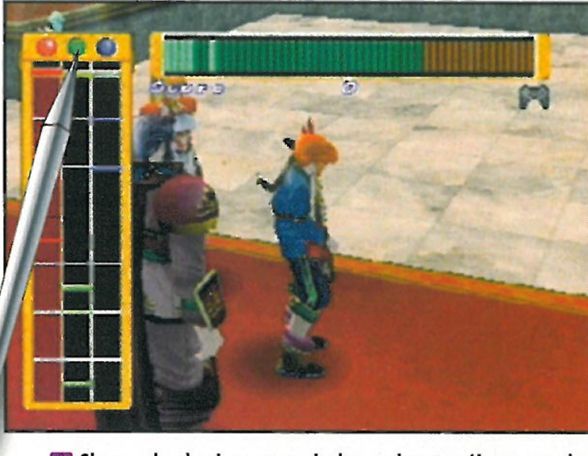
Octubre

«Ephemeral Fantasia» tuvo el honor de ser uno de los primeros juegos de Konami que vio la luz en Japón para la, por aquel entonces, recién estrenada consola de Sony, aunque ha tardado más de un año en llegar a España.

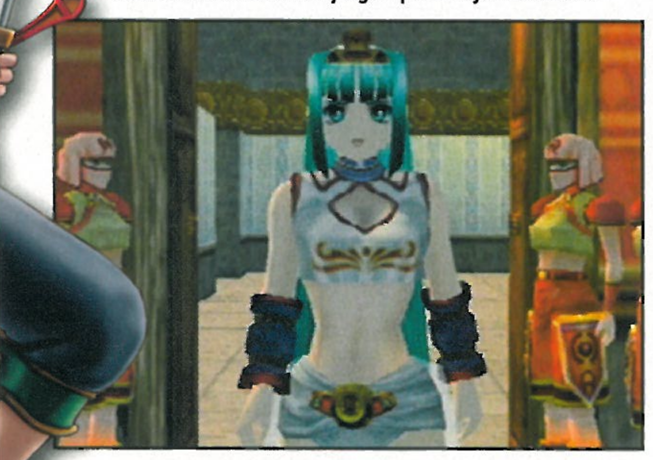
ntasia



Como veréis, el juego no tendrá unos gráficos muy despampanantes que se diga. Se nota que el juego tiene un año.



Si os molan los juegos musicales, os lo pasaréis en grande con estos divertidos minijuegos que incluye la aventura.



Esta bella señorita guarda un pequeño secretillo...

Las escenas pregrabadas aparecerán cuando suceda algo importante en la historia.

responderá punto por punto a lo que se espera de este tipo de aventuras, con gran cantidad de charlas con todo hijo de vecino, secuencias de vídeo que se irán intercalando de vez en cuando para ir desentramando la historia y los típicos combates contra los monstruos que, por cierto, resultan tan originales como atractivos: serán batallas en 3D en tiempo real, pero con el añadido de un sistema de posicionamiento que aprovechará con astucia las tres dimensiones, y unos movimientos de ataque similares a los vistos en juegos como «Saga Frontier», con vistosos giros de cámara.

En fin, que si os van esta clase de juegos no perdáis de vista a esta nueva producción de Konami.

Las cámaras

Tendremos posibilidad de seguir la acción desde tres perspectivas: una cenital, otra más cercana y una pegada al personaje.

Las escenas de batalla serán algo más "originales" de lo normal en un RPG.

Lo Mejor

- Los novedosos y atractivos subjuegos musicales.
- La historia plagada de "puntos" bastante graciosos.

Lo Peor

- Su apartado gráfico puede haberse quedado algo desfasado.

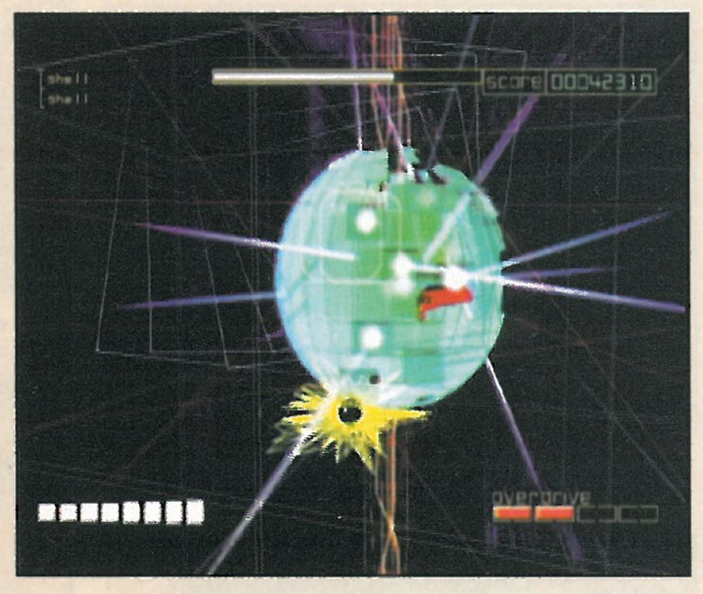
Primera Impresión

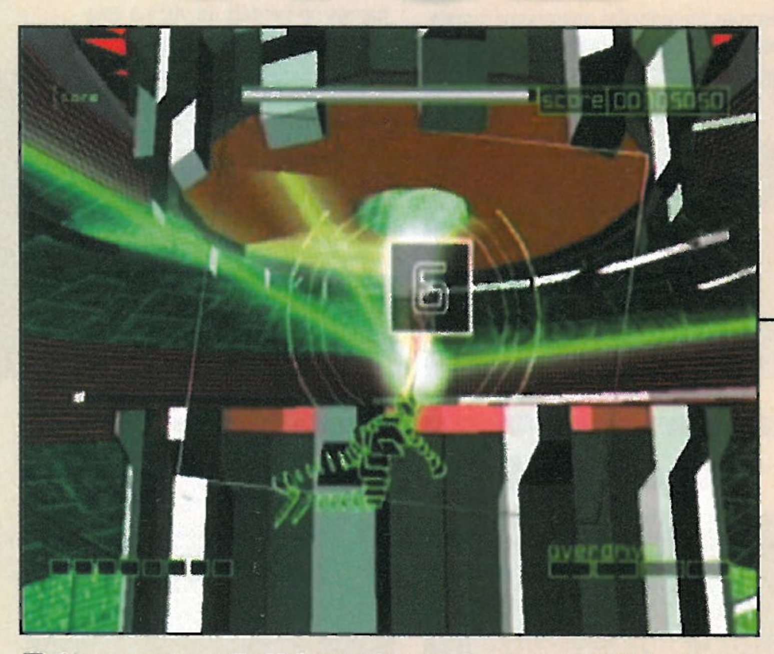
Consola: PS2 / DC Compañía: Sega

¡Disparar con ritmo es genial!

Hace dos meses os contamos que Tetsuya Mizuguchi, el creador de «Space Channel 5», estaba preparando algo nunca visto: un shoot'em up musical muy curioso llamado «K-Proyect». Pues bien, aunque lo han cambiado de nombre para despistarnos, no han podido evitar que nos hagamos con él.

Rez



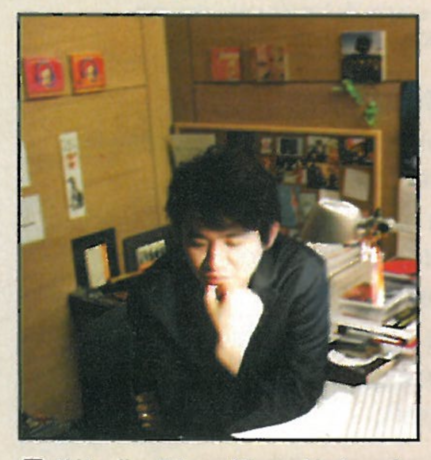


El juego muestra un "look" de marcado acento futurista muy acertado: rayos láser, naves espaciales, explosiones.. pero con el "toque especial" de Mizuguchi.

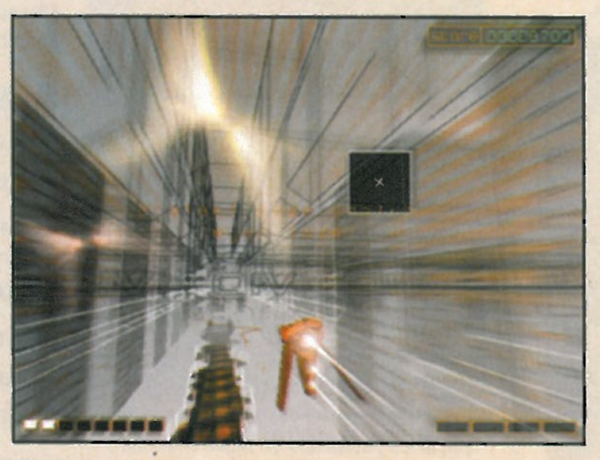
La música, protagonista

Si Mozart lo hubiese tenido...

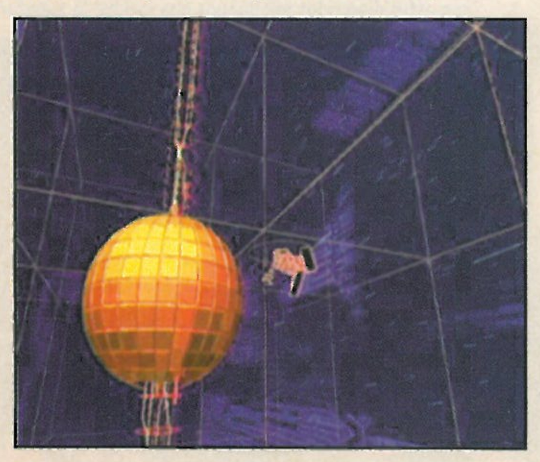
Seguro que os estáis preguntando ¿qué es eso de un "shoot'em up musical"? Vamos a ver, imaginaos una mezcla entre «Zone of the enders» y «Space Channel 5», si es que sois capaces, y os aproximaréis bastante. Cada vez que en «Rez» eliminamos a un enemigo, se escucha un sonido diferente. Todo consiste en utilizar esos sonidos como si de notas musicales se tratase, de modo que vamos componiendo pegadizas melodías mientras los liquidamos. Y cuanto más ritmo mantengamos al disparar, mejores compositores podemos llegar a ser. Sencillo, ¿no?



Ahí tenéis a Tetsuya Mizuguchi, el creador del juego, en plan pensativo.



La velocidad es un ingrediente fundamental de este título. Os aseguramos que la sensación está perfectamente conseguida.



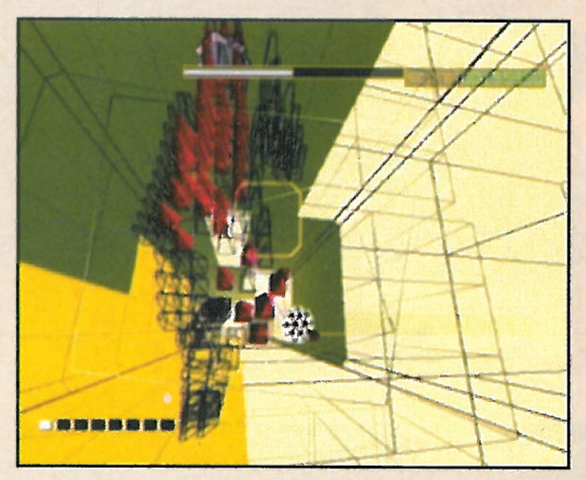
¿Quién no ha soñado nunca con cargarse una bola discotequera de esas en plan John Travolta?

Los efectos visuales

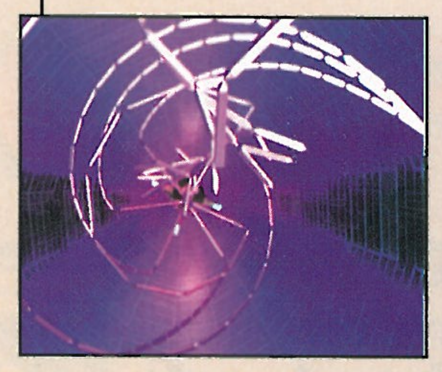
Todo un espectáculo para tu vista

Como ya os adelantamos en el reportaje del E3 de hace unos meses, la nueva obra de Mizuguchi es una verdadera delicia para la vista. No en vano resultó uno de los títulos más espectaculares y, sin duda alguna, el más original de la feria. Sus juegos de luces, sus excéntricos gráficos (muy difíciles de describir) y su increíble sensación de velocidad están conquistando ya a los nipones, sin olvidar el apartado sonoro, que en este caso es tan importante o más que el visual. ¿Se puede pedir más?

La propuesta de «Rez» no puede ser más original: crear música mientras eliminamos enemigos.

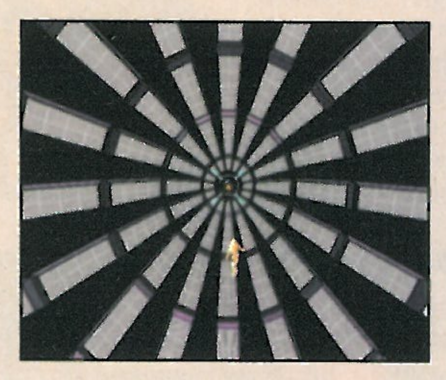


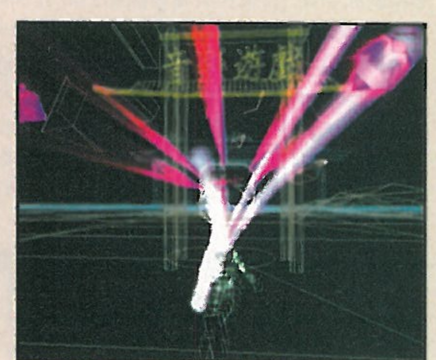
No os asustéis si estáis siendo atacados por unos cuantos triángulos y un balón de fútbol. En «Rez» todo es posible.



Los enemigos presentan todo tipo de colores, formas, tamaños y "sabores", como esta curiosa "ristra de salchichas asesinas".

Aunque los escenarios resultan un tanto esquemáticos, la velocidad a la que se moverán logrará un efecto sensacional.

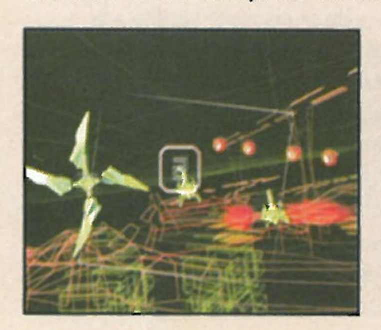


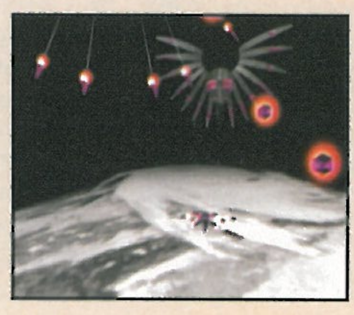


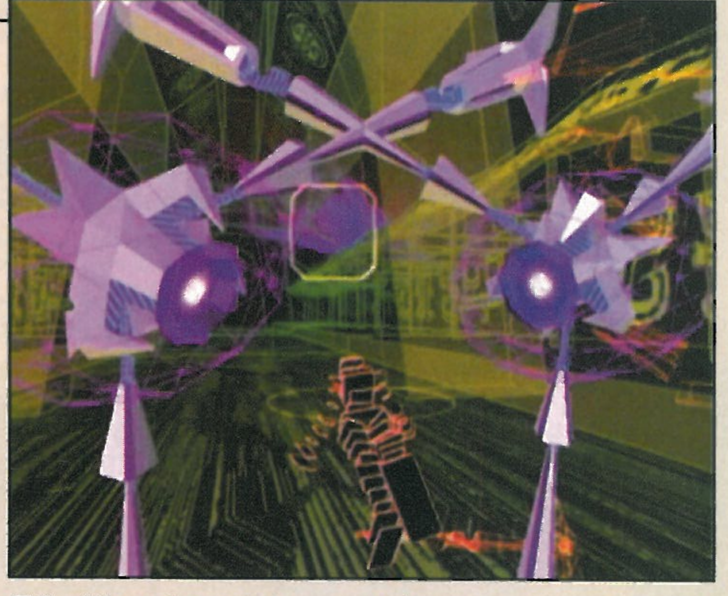
Los enemigos

Originales, sí, pero peligrosos

Ya os hemos dicho que el apartado gráfico del juego resulta, digamos, un tanto "psicodélico", lo cual afecta mucho a los enemigos con los que nos cruzamos. Aunque las naves juegan un papel importante, también nos encontramos rivales más estrambóticos, que presentarán todo tipo de formas y colores. Y, sin importar la forma, lo que sí harán todos ellos será desplazarse a gran velocidad, con lo que el ritmo del juego será bastante frenético. Esto de los disparos musicales resultará divertidísimo.







Ya sabéis: en «Rez» es tan importante acabar con cientos de enemigos como hacerlo con ritmo. Así que, cambiad la batuta por vuestro pad, y a componer se ha dicho (por lo menos en la medida que os lo permitan vuestros reflejos).

Consola: GB Advance **Compañía:** Capcom

El regreso de un auténtico clásico

Capcom es una de las compañías que más fuerte está apostando por Game Boy Advance. Esta afirmación queda probada echando un vistazo a la lista de juegos que tienen en las listas de ventas japonesas con bombazos de la talla de «Final Fight One», una impresionante conversión del clásico.

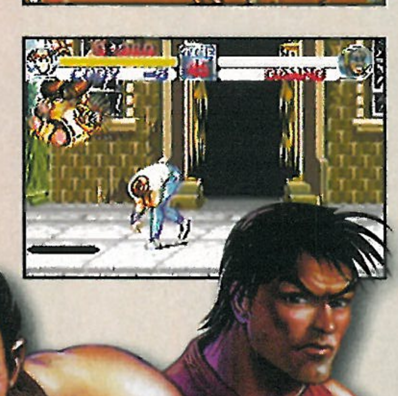
Final Fight One

Como guinda, dos jugadores podrán "repartir estopa" de manera simultánea con dos GBA y dos cartuchos.

Todos los personajes del original

¡Por fin podemos pelear con Guy, Cody y Haggar!

Efectivamente, ya que en la plaquita de 32 megas ha habido hueco para los tres protagonistas que aparecían en el arcade original. Si hacéis memoria, en la conversión de «Final Fight» que Capcom hizo en su momento para la SNES, el ninja Guy se fue al limbo por problemas de espacio. Más tarde, la propia Capcom editó en el país nipón el llamado «Final Fight Guy», cartucho en el que sí que aparecía el carismático personaje, pero para ello tuvieron que sacrificar a Cody.



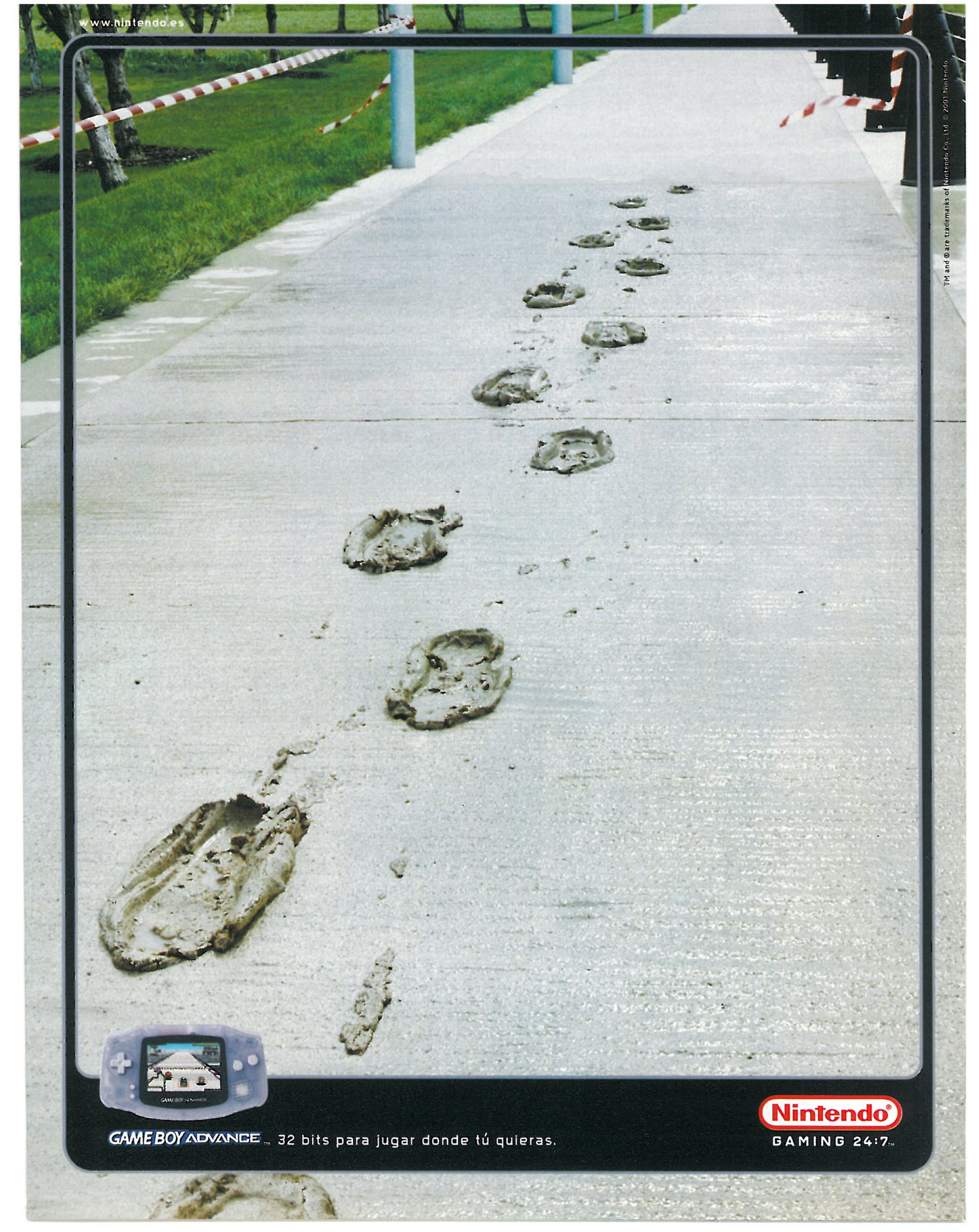
La Intro del juego será la misma que ya vimos en la versión original para recreativas. Todo un lujo.

Un calco de la recreativa

Capcom ha conseguido una conversión "pixel-perfect"

Es más, casi nos atreveríamos a decir que más que perfecta, es una conversión que mejora al original, aunque sólo sea por la inclusión de secretos ocultos que sus programadores han añadido para la ocasión. Según jugamos y derrotamos enemigos iremos obteniendo los "Battle Points", unos puntos que podemos canjear por alguno de estos secretillos. Todo un aliciente.

Por lo demás, todo se mantiene igualito a la máquina original, y aquellos que se gastaron los "cuartos" en la que había en el bar de la esquina van a reconocer cada una de las fases, adversarios, jefes finales e incluso las digitalizaciones de voz de sus "protas" al instante, dejando caer alguna que otra lagrimilla de la emoción. Por no faltar, no faltará siquiera el legendario "salto del tigre" de Haggar, una de las señas de identidad de toda la saga ¡Qué recuerdos!



www.nintendo.es
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd © 2001 Nintendo
GAME BOY ADVANCE™ 32 bits para jugar donde tú quieras.
Nintendo®
GAMING 24:7™

Consola: PS2 **Compañía:** Monolith Soft

Rol en la era de los Mechas

En nuestra visita mensual al país del sol naciente nos hemos hecho con las primeras imágenes de «Xenosaga», el peculiar juego de rol programado para PS2 por Monolith Soft (ex miembros de Square), que arrancó todo tipo de halagos por parte de la prensa durante el pasado Tokio Game Show.

Xenosaga

El origen de la historia

Un mundo paralelo

Por más que encontramos similitudes entre «Xenogears» (otro de los juegos de Square para PS que nunca llegó a nuestro país) y el próximo lanzamiento de Monolith, Tetsuya Takahachi, el director del proyecto, insiste en convencernos de que no se trata de una secuela. En realidad será un juego completamente diferente, que aprovechará algunos elementos de la historia anterior pero narrará otras aventuras. Ambientado en el futuro, «Xenosaga» girará en torno a la invasión de los Gnosis, unos alienígenas capaces de transformar a los humanos en seres deformes. Nuestra labor será acabar con esta raza antes de que eliminen las posibilidades de supervivencia de los humanos en el espacio, y para ello vamos a contar con los dispositivos más avanzados en tecnología militar.

El pelo de los personajes ha sido animado de forma independiente para resultar lo más realista posible.

Uno de los mayores adelantos técnicos utilizados es la técnica Facial Motion, que permite que el movimiento de los labios esté totalmente sincronizado con el habla.

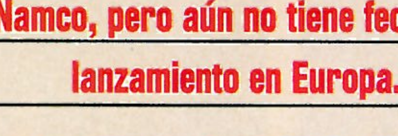
Junior y Momo serán dos de los personajes totalmente nuevos que podremos conocer en esta "adaptación" del universo «Xenogears».

La importancia del AGWS

Bajo la piel de un Mecha

El mayor atractivo del juego será, junto con una intrincada historia "a la japonesa", la posibilidad de utilizar los "sistemas de defensa anti Gnosis" (AGWS) al servicio de la armada interestelar. Los protagonistas de la historia serán Shion, una huérfana criada en las condiciones más duras de la vida militar, Kos Mos, un androide femenino programado para tener emociones humanas y un muchacho de edad desconocida que responderá al nombre de Chaos. Cada uno de los personajes contará con su propio sistema de combate, en forma de alucinantes Mechas con capacidad para combatir en el espacio. Para que nos hagamos una idea del nivel visual del juego, ya nos han hecho saber que éste será el primero en aparecer en 2 DVD, y lo hará, aquí en Japón, dentro de tres meses.

El juego aparecerá en Japón dentro de tres meses bajo el sello de Namco, pero aún no tiene fecha de lanzamiento en Europa.

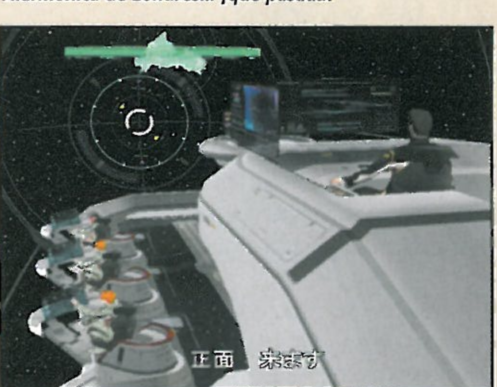


El sistema de combate

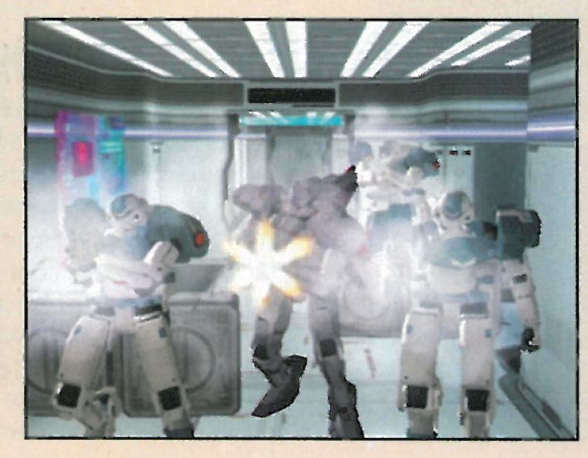
Mezcla entre lucha y RPG

Uno de los elementos más interesantes de «Xenogears» era su sistema de combate: turnos durante los que podíamos ejecutar "combos" como si fuera un juego de lucha. «Xenosaga» contará con un mapa de batalla para observar la posición del enemigo y, aunque no cuente con un sistema "machacabotones" como en los «Final Fantasy», el combate activo continuará siendo su firma gracias a una cámara trasera como las de los "survival horror". Afortunadamente, sus creadores nos han confesado que se han reducido todo lo posible los enfrentamientos aleatorios.

La banda sonora del juego ha sido grabada por la Filarmónica de Londres... ¡qué pasada!



La ambientación futurista con toque manga demuestra las influencias de Square en este juego.



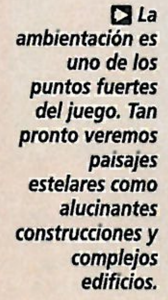
Mola la secuencia, ¿eh? El gran acabado de los vídeos se debe a las nuevas técnicas para recrear escenas en tiempo real y a la vez poner en marcha las secuencias pregrabadas.

Consola: Xbox   Compañía: Sega

Sega pone la acción en XBox

De entre los muchos juegos que Sega tiene previsto sacar para la consola de Microsoft («Crazy Taxi», «Panzer Dragoon» o el propio «Jet Set Radio Future» entre ellos), destaca un atípico y espectacular juego de acción con un apartado técnico que con toda seguridad va a dejaros con la boca abierta.

Gun Valkyrie



La ambientación es uno de los puntos fuertes del juego. Tan pronto veremos paisajes estelares como alucinantes construcciones y complejos edificios.

El objetivo del juego

Un juego de acción muy poco convencional

«Gun Valkyrie» es un espectacular juego de acción y disparos programado por Sega para Xbox, en el que podemos controlar a dos súper soldados (un hombre o una mujer), que tienen la misión de salvar a la humanidad de aquellos que están utilizando la alta tecnología con los más horribles propósitos. Desde una perspectiva en tercera persona, nos enfrentamos, con un imponente arsenal de armas, a una legión de monstruos que amenaza con acabar con todos los seres humanos.

Pero no penséis que se trata de un juego de acción como otro cualquiera, ya que aspectos como el sistema de control, la utilización del jet pack y otros que veréis a continuación, le le dotan de un enorme atractivo. El juego ya está casi terminado, y Sega ha declarado que saldrá más o menos un par de meses después del lanzamiento de XBox al mercado. En Japón nadie duda de que estamos ante uno de los bombazos de XBox.

El jet pack nos permite efectuar vuelos de medio alcance, lo que abre grandes posibilidades de juego.

El sistema de control

Vuela, dispara y mira a cualquier lado

El tipo de control que ofrece «Gun Valkyrie» podría definirse como el "control total", porque la verdad es que podemos -y de hecho, tenemos- que hacer prácticamente de todo.
Por un lado, disponemos de un jet pack (sí, uno de esos mini-cohetes acoplado a la espalda), que nos permite efectuar pequeños vuelos, piruetas y todo tipo de movimientos aéreos para desplazarnos con total libertad por los escenarios. Además, también es posible mover de forma independiente la vista del personaje que controlamos, mirando hacia los lados para buscar entradas ocultas en los escenarios o descubrir a los enemigos agazapados en la oscuridad.
Y más aún, claro, ¡tenemos que estar pendientes de nuestro arma para disparar a los enemigos!
Pero no os asustéis: Sega se las ha ingeniado para que tanto movimiento no resulte en absoluto difícil de dominar, y según comentó el Director de desarrollo del juego, Hisayoshi Yoshida, a través del uso simultáneo de los dos sticks se podrán controlar todos los movimientos de nuestro personaje sin mayor dificultad.

Un completísimo control y su impresionante aspecto gráfico son las mayores, pero no las únicas, cualidades de esta apuesta de Sega por la acción en XBox.

El apartado técnico

Sega pone a prueba la potencia de XBox

Efectos de luz en tiempo real, sistemas de partículas que funcionan a tope en cada explosión, nuevas técnicas de sombreado... la verdad es que a «Gun Valkyrie» no le va faltar de nada. Sega quiere impresionar a los usuarios de Xbox, y por eso no está escatimando esfuerzos a la hora de dotarle de un aspecto vibrante, colorido y espectacular.
Los escenarios tendrán un tamaño descomunal, estarán llenos de pasajes y túneles ocultos, todo se moverá a una velocidad de vértigo, y tanto nuestro personaje como cualquier de los enemigos que veamos contarán con un diseño temible. Vamos, que será una auténtica joya.

Los constantes efectos de luz en tiempo real, unidos a la velocidad con la que se mueve el juego, os van a dejar temblando de la impresión.

El argumento del juego

Una historia típica de ciencia ficción

Estamos en un retro-futuro imaginario (no preguntéis...), en el que la tecnología ha sobrepasado los límites de lo imaginable debido a la radiación emitida por un extraño cometa, y alguien pretende usar estos avances para acabar con la tierra. En este "idílico" marco, surge Gun Valkyrie, un grupo de científicos y guerreros unidos para proteger los nuevos inventos y asegurar su buen uso, mientras procuran evitar que el enemigo lleve a cabo sus planes. La desaparición de un importante científico llamado Dr. Hebble desata la guerra.

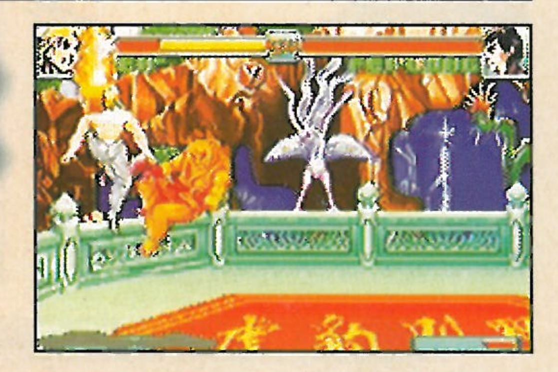
Una terrible horda de monstruos amenazan a la humanidad; ¿podremos acabar con ellos?

Consola: GB Advance Compañía: Capcom

La lucha arrasa en GB Advance

Por si fueran ya pocos los "peazo" de juegos que la compañía nipona ha editado, en su país natal, para la nueva portátil de 32 bits (acabáis de leer «Final Fight», que os mostramos en la página anterior), ahora le ha toca salir a escena al mayor mito de la lucha en la historia de los videojuegos.

Super Street Fighter II X

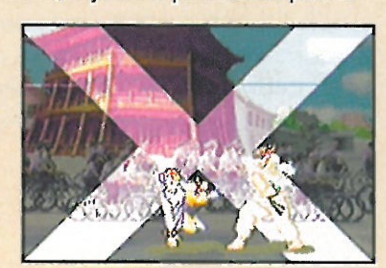


Aquí veis el nuevo escenario de Guile, con avioncito de fondo incluido. Es chulo, ¿eh?

Sin problemas de manejo

Se ha logrado amoldar bien el control a la GBA

Uno de los problemas principales que afrontaba Capcom al convertir este título a la GBA era ajustar el control a sus características físicas, ya que sólo cuenta con cuatro botones frente a los seis que poseía el original. Para solventar la papeleta, lo que se ha hecho es asignar dos de los botones a la patada y puñetazo fuertes, dejando el par restante para los golpes medios y flojos, los cuales se ejecutan de una u otra forma en función del tiempo que se mantengan pulsados. una solución bastante ingeniosa.

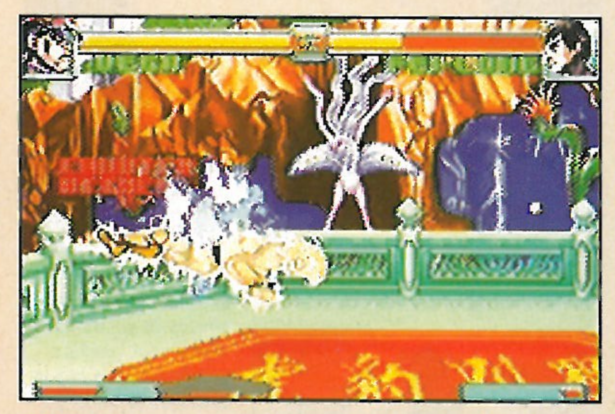


Técnicamente sublime

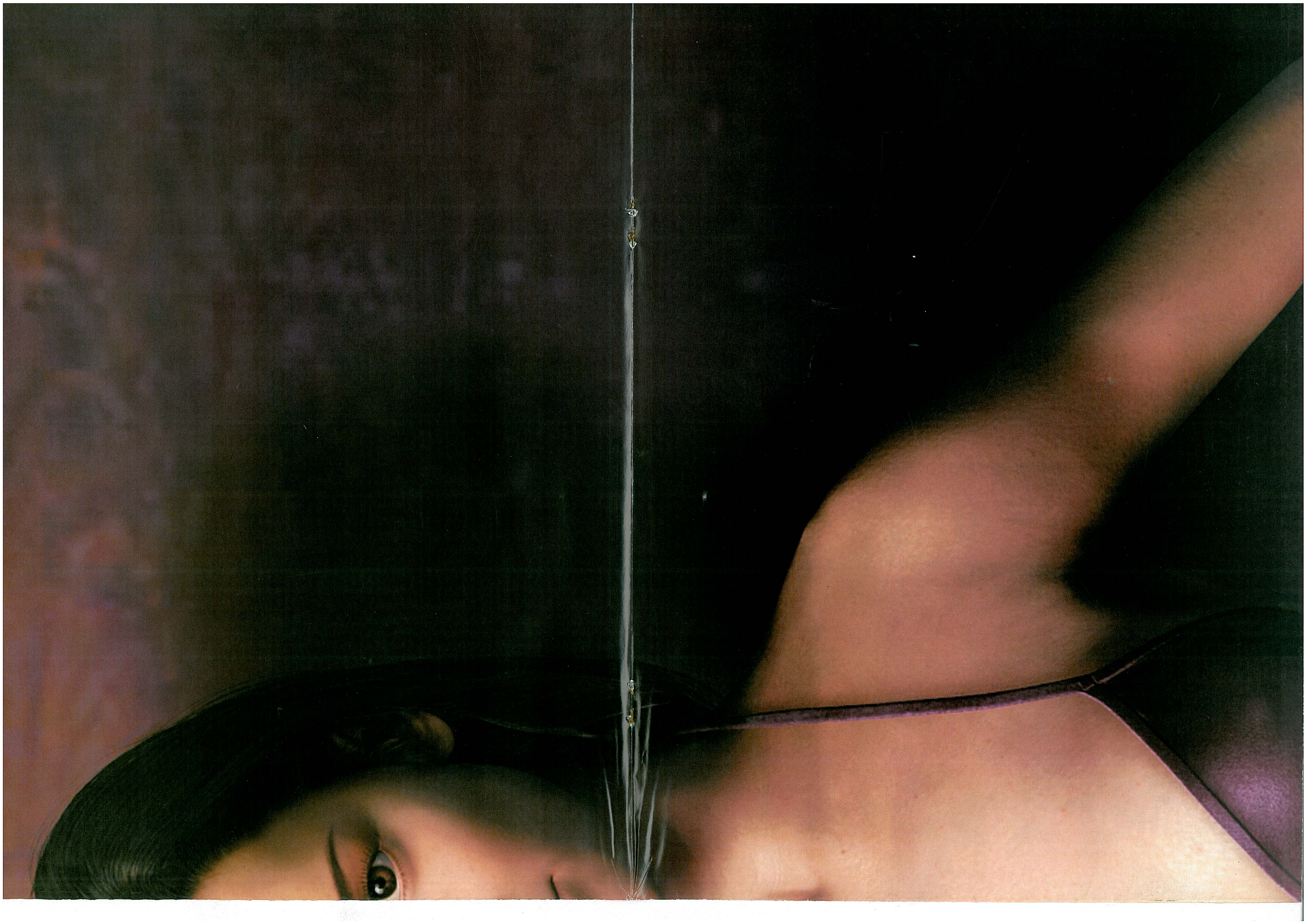
Sus gráficos son de los mejores que hemos visto en la portátil

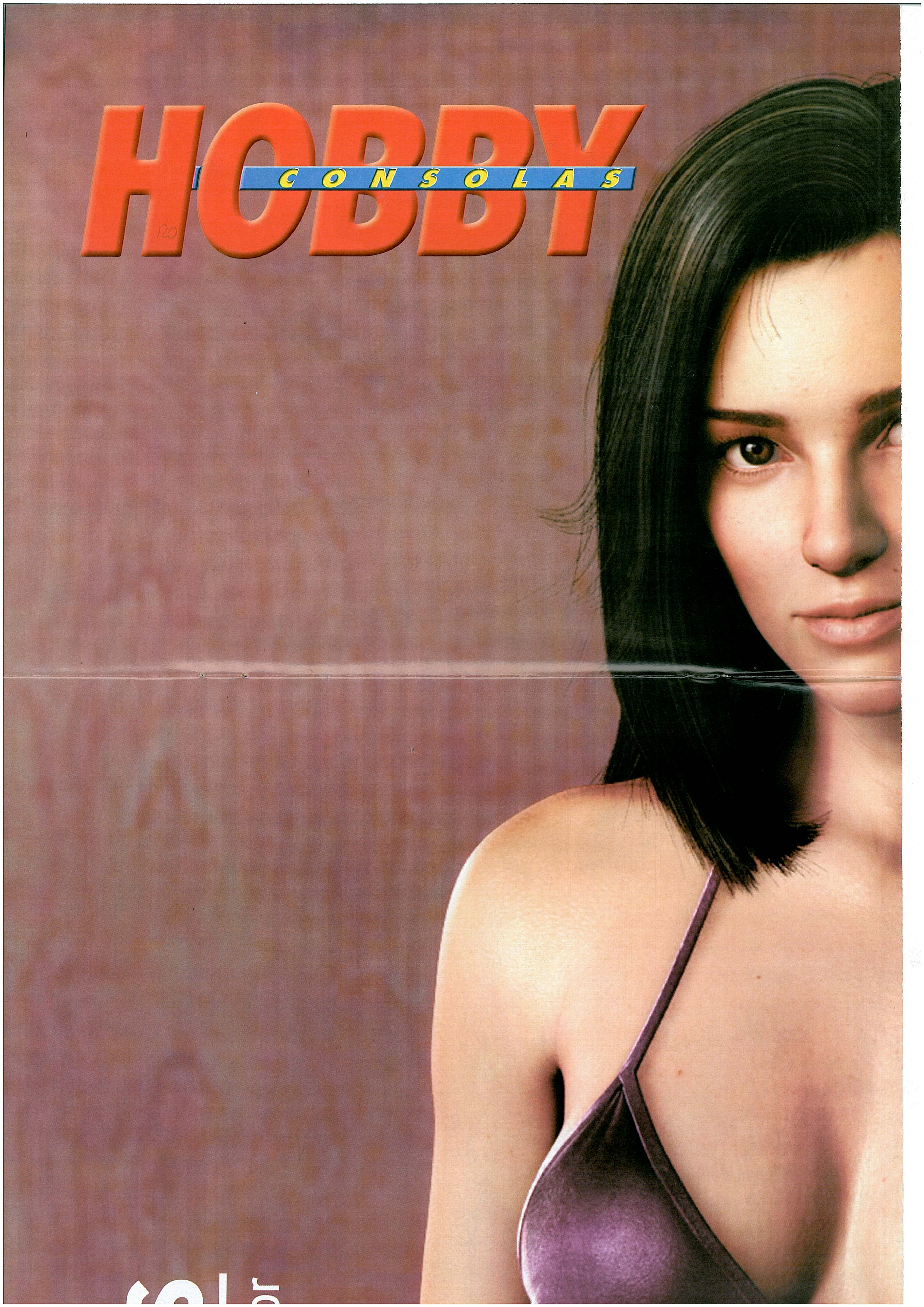
Os aseguramos que este piropo no es gratuito en absoluto, pues sólo basta presenciar un combate para descubrir la envidiable calidad técnica que ostenta el cartucho. El tamaño de los sprites es verdaderamente descomunal para una portátil, y aún así se mueven a velocidades de vértigo. Por otra parte, los fondos han sido perfectamente adaptados (rediseñados en algún caso) a la pantalla de la portátil, mostrando además un colorido impecable. Como guinda final, el juego mantiene intactos todos los cuadros de animación de su "hermano mayor", e incluye algunos nuevos.

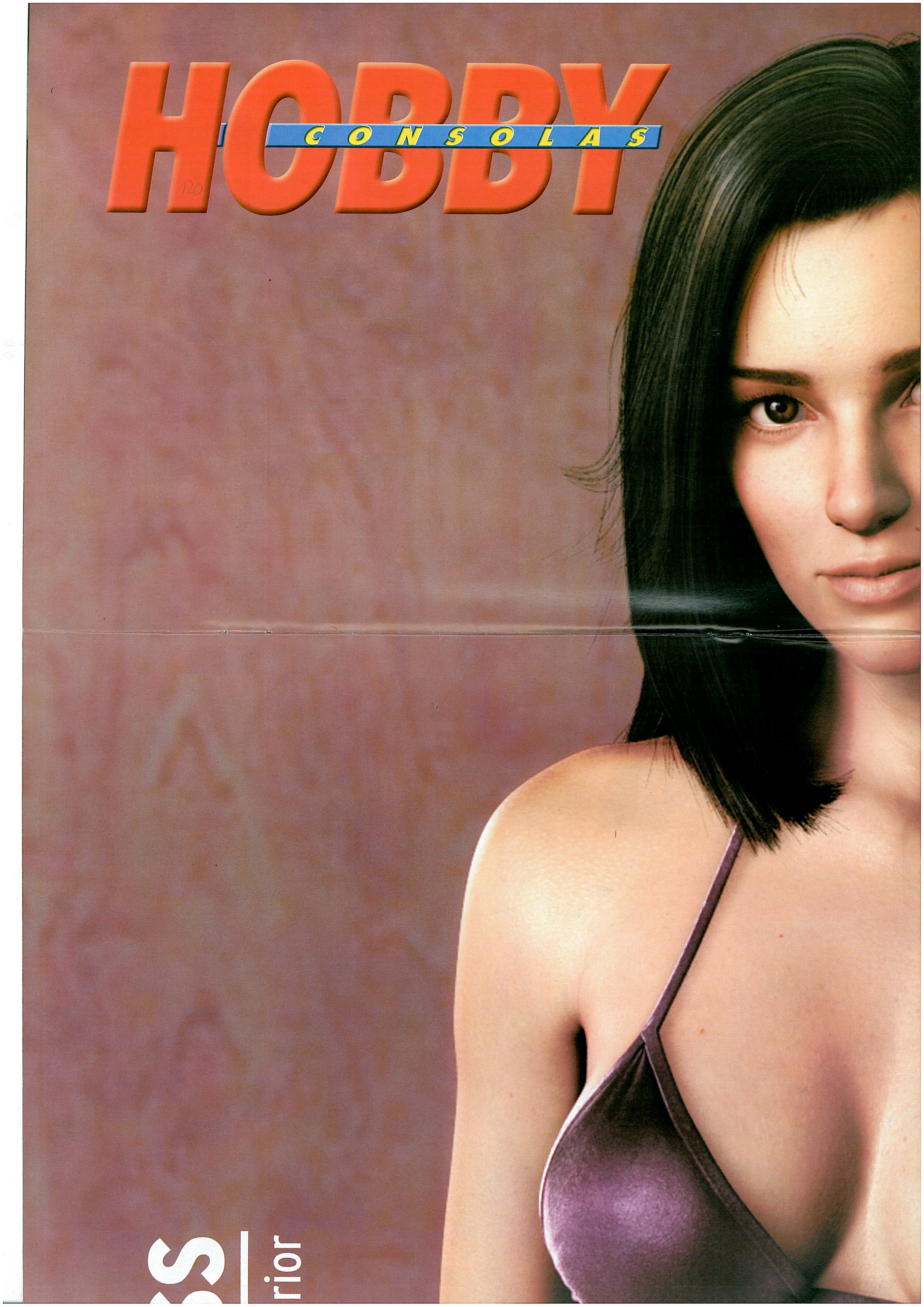
Podremos elegir la velocidad a la que queremos disputar los combates de entre cuatro posibles.

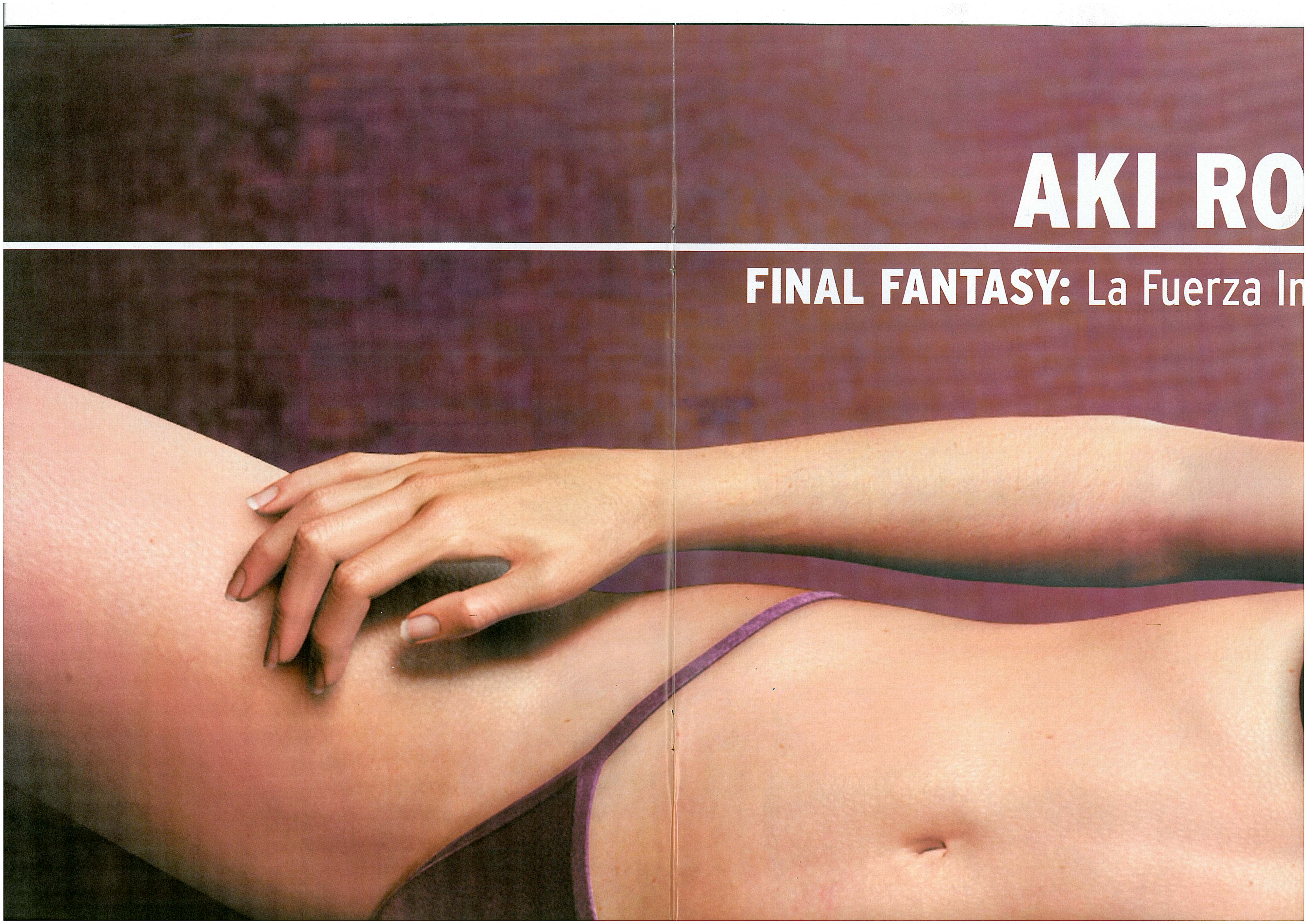


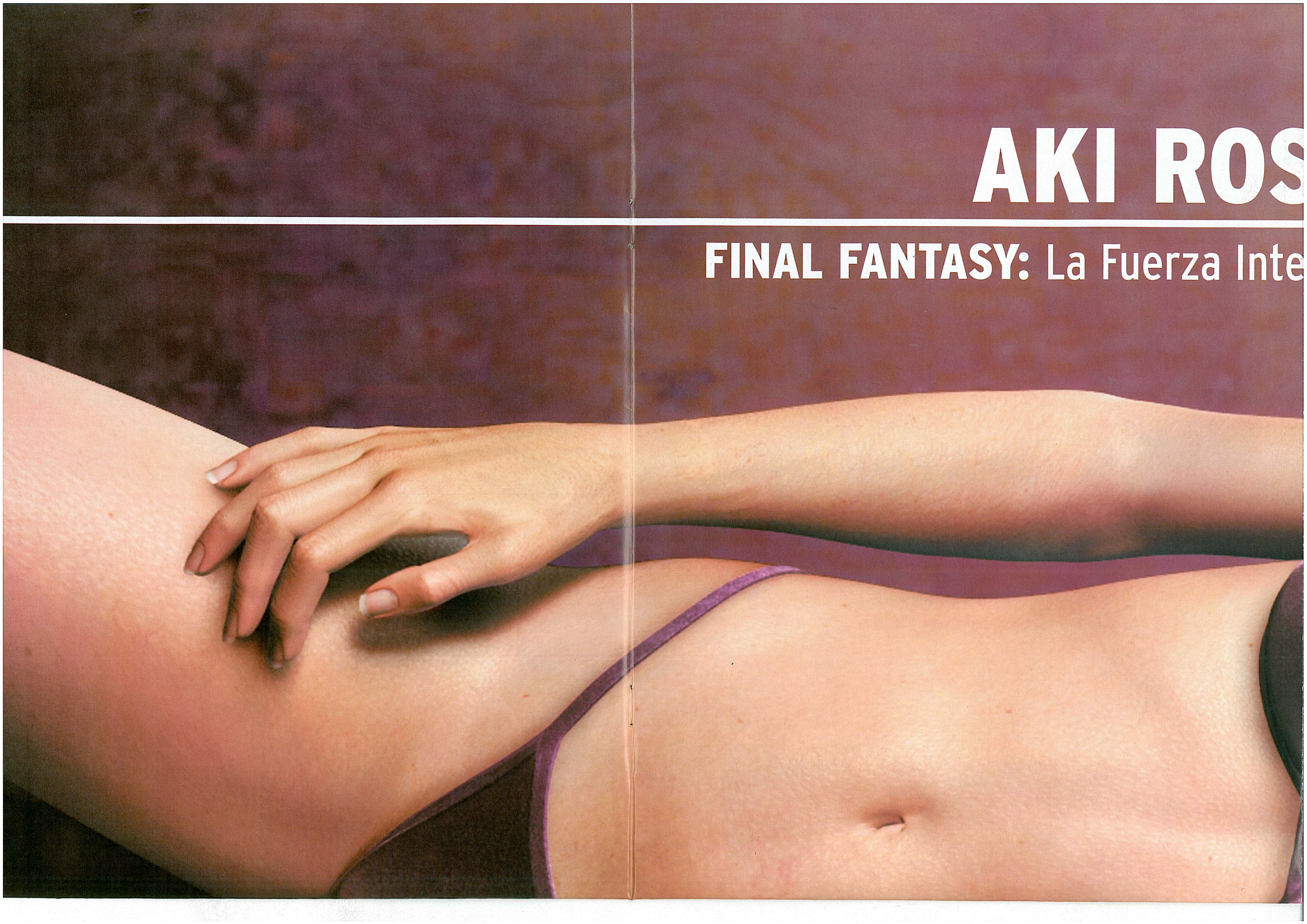
Os lo confirmamos: 2 cartuchos + 1 cable link = desenfreno total con el multijugador. Y si no, haced la prueba.

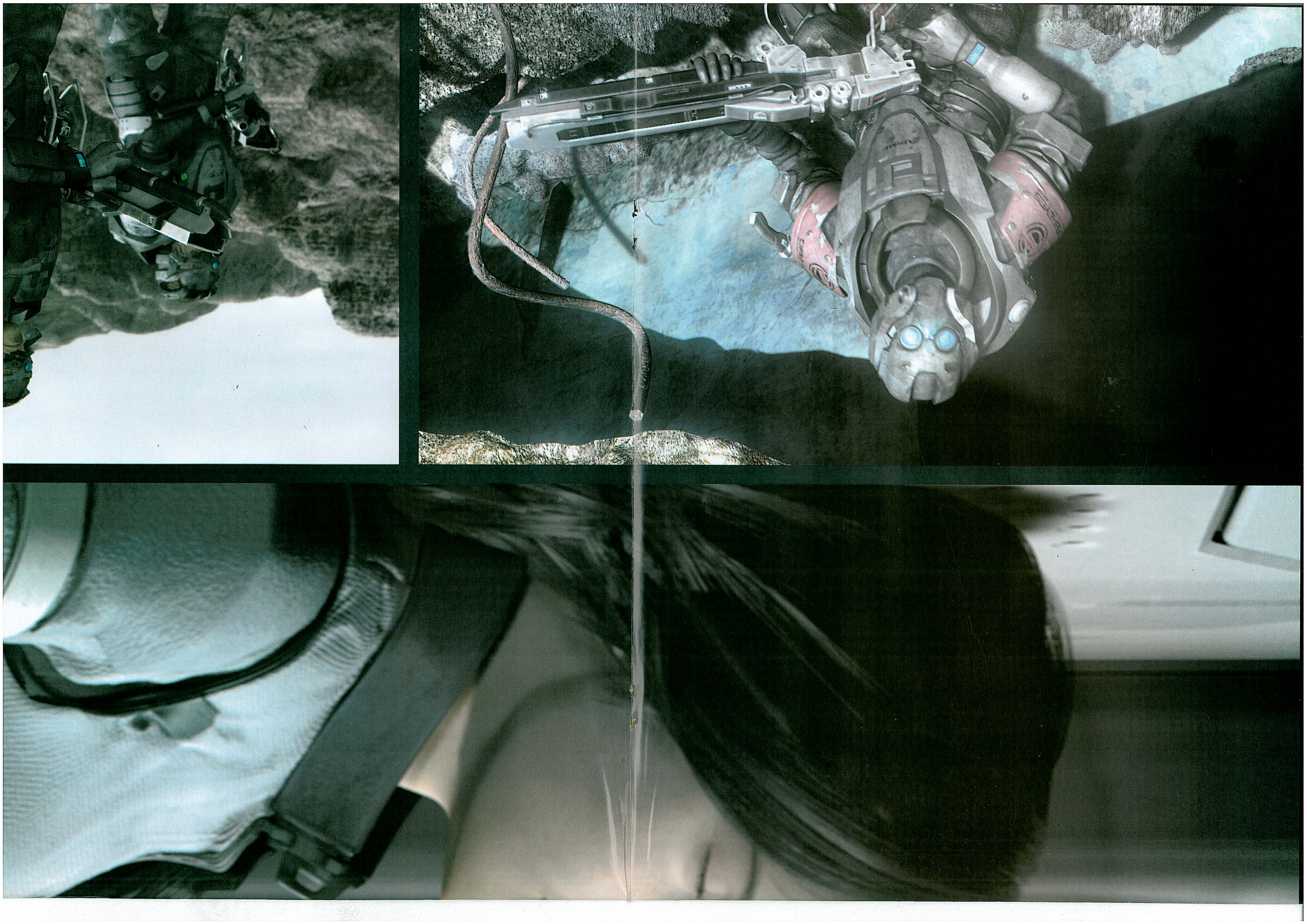



HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS


AKI RO
FINAL FANTASY: La Fuerza In


AKI ROS
FINAL FANTASY: La Fuerza Inte

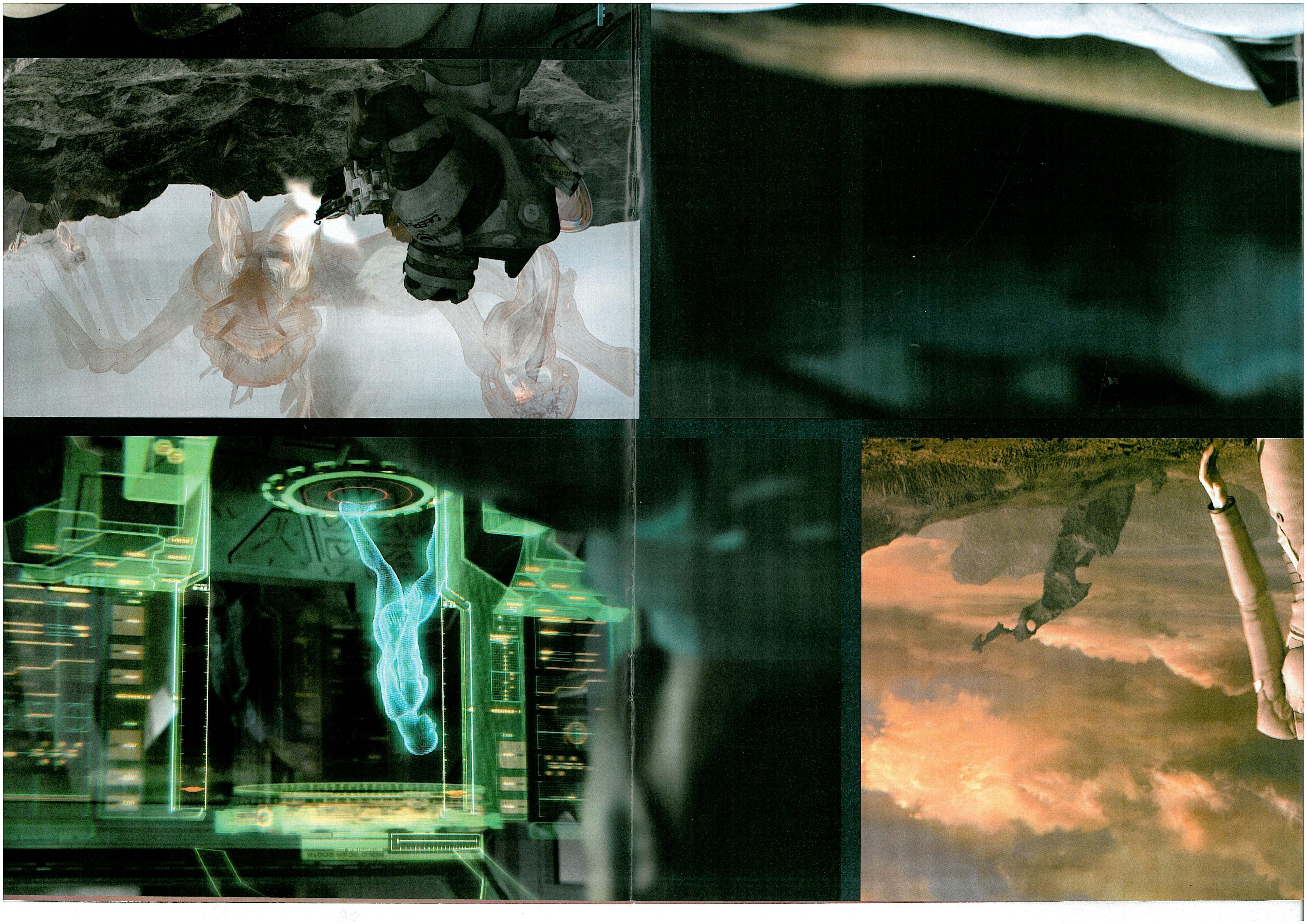


FINAL FANTASY
La Fuerza Interior

FINAL FANTASY
La Fuerza Interior

HOBBY
CONSOLAS

HOBBY
CONSOLAS



CURVAS PELIGROSAS

HEEL
TALON

¡SÉ EL MÁS RÁPIDO Y HAZTE CON TU CAMISETA!

MÁS INFORMACIÓN EN LA TARJETA DE REGISTRO INCLUIDA EN EL JUEGO

Promoción válida hasta el 31 de septiembre

www.ACCLAIM.com

PlayStation 2

El miedo continúa de moda en PS2. Casi sin tiempo para respirar después del terror medieval de «Onimusha», y mientras esperamos la llegada de «Devil May Cry» y «Silent Hill 2», Capcom nos ofrece la conversión para PlayStation 2 del mejor episodio de la saga «Resident Evil».

Terror "multiplicado por" 2

RESIDENT EVIL™ -CODE:Veronica- X

El abanico de engendros que nos encontramos es el más amplio de la saga.

Hace más o menos un año salía a la venta «Resident Evil Code: Veronica» para Dreamcast. Los seguidores de la serie pudimos alucinar con los dos GDs plagados de acción, zombies y terror, gracias a la mejor (y hasta ahora, última) entrega de la archiconocida saga de "survival horror". Ahora, con Playstation 2 en el mercado, es el momento de que Capcom salde cuentas con los usuarios de Sony, y qué mejor forma de hacerlo que lanzando una conversión para la máquina de 128 bits que, aunque lleva el apellido "X" (o "Complete" en tierras japonesas), es prácticamente idéntica al juego original. Es decir, que se trata de un DVD absolutamente imprescindible para cualquier jugón que se precie de serlo.

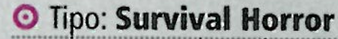
ANTE TODO, TERROR

Si hay algo que coloca a «RE Code: Veronica» por encima de los demás episodios de la serie es el auténtico terror (es decir, diversión) que podemos experimentar mientras jugamos. Y es que si en anteriores entregas el miedo se apoyaba en los sustos y en unos zombies muy, muy feos, en «Code: Verónica» es algo mucho más psicológico: una enfermería con las paredes manchadas de sangre y una camilla con una bolsa de cadáveres resultan más inquietantes que una habitación llena de los más horribles zombies (aunque esto no significa que durante la partida no nos den unos cuantos sustos de los de pararse el corazón y no volver a latir). Todo esto, combinado con una banda sonora impresionante, produce una atmósfera tan real y terrorífica que, y esto lo digo aún a riesgo de parecer un "caguetas", jugar por la noche, solos y a oscuras resulta toda una hazaña

Otra de las novedades de este «RE Code: Verónica» con respecto a las anteriores entregas (que no a la versión DC) es el motor gráfico. Se han eliminado los escenarios prerrenderizados y las cámaras fijas en favor de unos decorados 3D que permiten unos planos de la cámara ➤

A lo largo de la aventura el control alterna entre Claire, Steve y Chris que se deben ir ayudando alternativamente. Lo que haya hecho uno en su camino, lo podrán ver los otros.

Para sobrevir en «RE Code Veronica» además de puntería se necesita rapidez en los dedos.

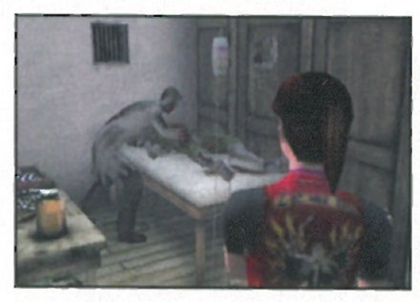


- Tipo: **Survival Horror**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **10.490 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Esta es una pequeña muestra de los videos nuevos que vamos a disfrutar en la versión PS2. Por supuesto, no os vamos a revelar nada más. No somos tan desalmados.

En algunas localizaciones la cantidad de zombies que nos vamos a encontrar es como para echarse a llorar .

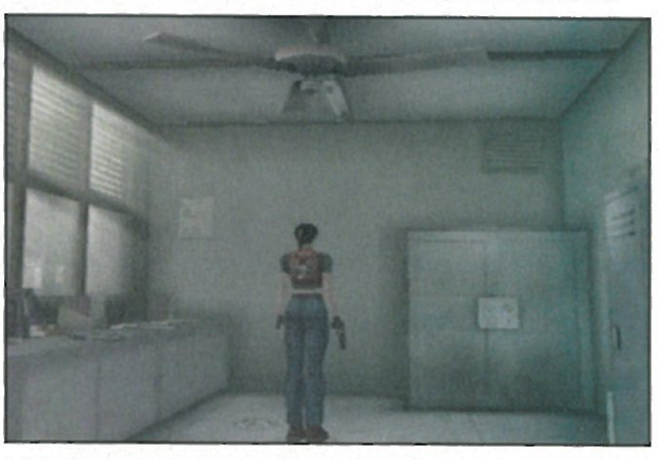
Atentos a los efectos de luz y las ondas en el agua en esta pantalla. Alucinantes.



A veces los zombies se comen entre ellos. Menos gasto de munición para Clair.

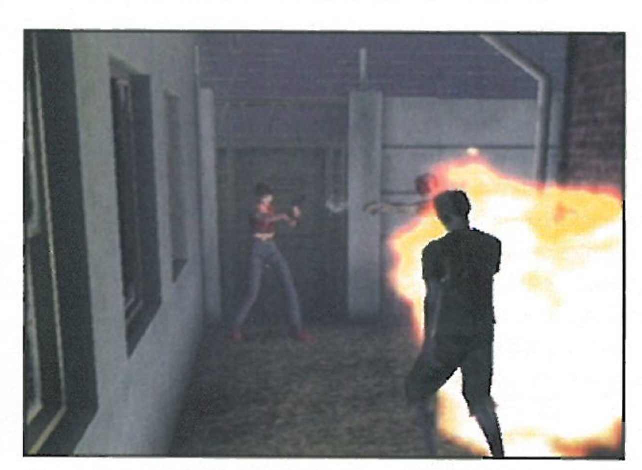
No se puede negar que la imaginación de los programadores es retorcida...

A lo largo de la partida los escenarios pueden sufrir algunas modificaciones (paredes que se caen, etc) de modo que cuando jugamos con Chris Redfeild algunos recorridos resultan completamente nuevos.



Si ya habéis jugado a «Resident» sabréis como funciona: dentro de cada armario puede esperarnos un arma o... quién sabe.

Aunque sólo cuenta con 10 MINUTOS de video adicionales con respecto a la versión de Dreamcast, sigue siendo una aventura de terror GENIAL.

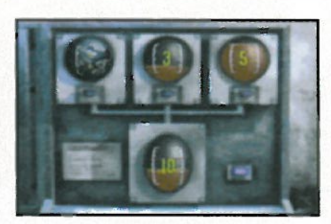


Menos mal que a veces podemos usar bidones explosivos para acabar con los zombies porque la munición no nos sobra. Eso sí, cuando lo hagáis, tened cuidado de que no os explote a vosotros.

Miedo inteligente

La mayor parte de las ocasiones, pasamos más miedo imaginando lo que nos puede ocurrir que cuando estamos rodeados de zombies.. ¡Ayyyyy!

Pesadillas para listos

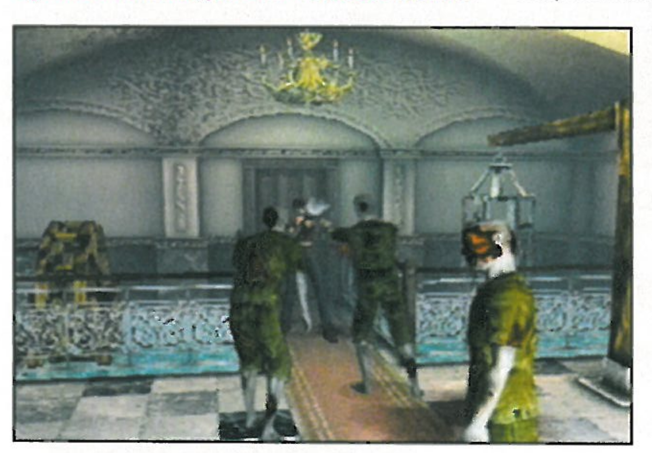


«RE: Code Veronica X» no se reduce a matar zombies a diestro y siniestro sino que, algunas veces, habrá que darle un poco a la cabeza, con lo que las situaciones se vuelven, si cabe, todavía más variadas.

Rodearse de unos cuantos zombies junto a una guillotina (y con ese papel pintado en la pared) es algo tan escabroso que solo lo podíamos "disfrutar" en «Resident Evil Code: Veronica».

Alternativas: *«Onimusha» y, en breve, «Silent Hill 2» y «Devil May Cry» son alternativas, pero «CV» es nuestro favorito.*

Lo mejor es ser un buen samaritano y traerle a Rodrigo su medicina; sabrá recompensarnos. Atentos a los efectos de luz en tiempo real del mechero en cuanto nos acercamos a un objeto.



Adiós, prerrenderización

Un motor gráfico que genera entornos 3D de gran calidad permite que se vivan situaciones nunca vistas en «RE» como manejar un rifle de francotirador.

En ocasiones, una molesta neblina ocupa las estancias de «Code Veronica».

mucho más cómodos para jugar, y que mejoran la sensación de "sentirse observados".

Claro que todas las mejoras técnicas se quedan cortas comparadas con un argumento propio de la mejor película de intriga, con unos giros en la historia tan sorprendentes que nos mantienen pegados al mando esperando la siguiente sorpresa: ¿Quienes son esos malvados gemelos Ashford que aparecen y desaparecen? ¿Y ese misterioso chico que ayuda a Clair desde el principio de la aventura? Lo dicho, de "flipar".

Leído esto, seguro que aquellos que jugasteis con la versión de Dreamcast estaréis diciendo: "pero si esto ya lo disfruté yo hace un año. Este juego no me lo compro.". Y nosotros respondemos: "Enhorabuena, tío, te vas a perder los más de diez minutos adicionales de vídeo (fundamentales para entender la conexión entre todos los juegos de la saga) que Capcom ha insertado a lo largo de la historia y que, por supuesto, no vamos a desvelar. Y además no podrás disfrutar de la sensacional demo jugable de «Devil May Cry» que viene de regalo con el juego", Pero ésa es vuestra decisión.

Ricardo Ruiloba

Gráficos: 92

El único punto oscuro es la niebla que aparece en algunas localizaciones. Por lo demás hay que destacar el motor gráfico, capaz de generar escenarios 3D de gran calidad y las alucinantes secuencias de vídeo.

Sonido: 89

La banda sonora acompaña perfectamente los momentos más tensos del juego y los efectos sonoros crean la ambientación necesaria para pasar mucho miedo. La pregunta es: ¿Cuando va Capcom a doblar sus juegos?.

Jugabilidad: 90

El control es el mismo que en toda la saga: fiable y cómodo, aunque se echan de menos los movimientos de huida de «RE 3: Nemesis».

Diversión: 93

Sobresaliente. Un argumento de película, una larga duración, modos de juego ocultos y una dificultad ajustada prometen tenernos pegados a la pantalla durante muchas horas.

Opinión:

Estamos ante el mejor capítulo de toda la saga «RE», es decir, ante uno de los mejores juegos de la historia. Eso sí, quizá los que hayan jugado con la versión DC no encuentren suficientes alicientes en los 10 minutos adicionales de vídeo y en la jugosa demo de «Devil May Cry» como para hacerse con la versión de PS2. En cualquier caso, en un año, el DVD de Capcom no ha perdido un ápice de su genialidad. No sólo sigue siendo toda una demostración técnica, sino que su desarrollo es apasionante.

DICHA

ANGUSTIA

MIEDO

PÁNICO

TERROR

PROJECT EDEN

SUCUMBIRÁS

DISTRIBUIDO POR:

Peleas clasificadas "X"

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Tras una primera entrega que nos dejó a todos algo fríos, los mutantes de la Patrulla X vuelven a organizar un torneo en el que pretenden solventar los fallos de su primera tentativa en PlayStation. Lo han conseguido, pero el juego sigue lejos de los mejores de la lucha.

Como veis, el juego posee un acabado técnico notable, con unas pseudo 3D muy aparentes.

No se ha alejado lo más mínimo Actvision de las pautas de la primera entrega a la hora de realizar este «Mutant Academy 2». Seguimos ante un juego de lucha de los de toda la vida, que mezcla los combates en un sólo plano con el modelado 3D de los luchadores y las rotaciones de cámara, y que cuenta con el aliciente de estar protagonizado por los personajes del cómic. La verdad es que, solucionados los problemas con las bruscas animaciones del primer juego, su realización técnica continúa mostrando una buena factura. Los magníficos diseños de los protagonistas unidos a los espectaculares zooms y los mencionados giros de cámara durante los combates logran que estas pseudo 3D tengan una apariencia bastante vistosa. A este buen acabado técnico hay que añadir el aumento de la plantilla de luchadores, que ahora llega hasta los 16, una cifra respetable en el mundo de la lucha, con casi todos los buenos y malos del tebeo.

DIVERTIDO PERO SIMPLÓN

Sin embargo, y como ya os adelantamos en la preview del mes pasado, los modos de juego son escasos y poco originales. Tanto que sólo tenemos a nuestra disposición tres: Arcade, Versus y Survival. Una pena, ya que si se hubiese mejorado este apartado el juego hubiera ganado muchos, muchos enteros. A pesar de ello, y por fortuna, el modo Arcade es lo suficientemente largo - y difícil- como para darle vidilla al juego para rato. Los combates, eso sí, siguen apostando por un estilo rápido y dinámico, sin demasiadas complicaciones, y con la inclusión de los combos característicos y los super golpes denominados "X", que podemos aprender en la completa opción de entrenamiento. La verdad es que los que más disfrutarán serán los seguidores del "botoneo" continuo y desenfrenado, ya que el catálogo de golpes es limitado, con lo que no hay lugar para estrategias ni técnicas de lucha complejas.

«Mutan Academy 2» es un correcto juego de lucha, con un notable acabado técnico, pero algo simplón en opciones y golpes.

José María Cobas

Cada personaje posee un total de tres presas distintas. Y todas se ejecutan con un solo botón. La sencillez es una de las señas de identidad del juego.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Paradox**
- Distribuidora: **Activision**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (+13 años)
- Idioma: **Inglés**

Combates aéreos

En esta segunda parte se ha incluido la posibilidad de ejecutar golpes especiales y combos durante los saltos, otorgando al juego mayor amplitud de movimientos y situaciones tan espectaculares como las que veis en estas pantallas. Al menos supone un aliciente dentro del limitado catálogo de golpes de los luchadores.

He aquí el super "X" de Cíclope. Con un golpe de este tipo podremos dejar a nuestro rival casi KO.

Algunos combos o golpes lanzarán a nuestros enemigos (o a nosotros) a alturas de las que difícilmente se podrá salir bien parados después de la caída.

Aunque los combates resultan ATRACTIVOS, se echa en FALTA más profundidad

Como añadido, y durante la ejecución de un golpe "X", se nos dará la posibilidad de pulsar una combinación de botones para elevar su poder de daño y dejar al rival tiritando de miedo.

Alternativas: *La lucha sigue estando liderada en PS desde hace tiempo por «Tekken 3», y si queréis 2D, por «Street Fighter Alpha 3». Ambos están a precio de saldo.*

La cámara realiza zooms y rotaciones durante las presas y los golpes especiales ofreciendo escenas como éstas.

Gráficos: 86

Iluminación dinámica en tiempo real, rotaciones de cámara durante los combates y unos modelos de los personajes fantásticos resumen el excelente trabajo llevado a cabo por los chicos de Paradox. Lo mejor del juego.

Sonido: 79

Los efectos que acompañan los golpes cumplen perfectamente con su cometido. A pesar de que en ocasiones se entrecorten por la carga del procesador. Las voces digitalizadas y los gritos exuberantes de dolor son de una calidad notable. No de puede decir lo mismo de la música...

Jugabilidad: 75

La intención del equipo de desarrollo de ofrecer unos combates rápidos y directos se ha cumplido sin problemas. Eso sí, los más expertos pueden echar de menos una mayor complejidad en las técnicas de lucha.

Diversión: 69

En un juego de lucha divertido, pero sencillo, sin demasiados luchadores y golpes, resulta grave no haber incluido más modos de juego, opciones o secretos que alargaran su vida.

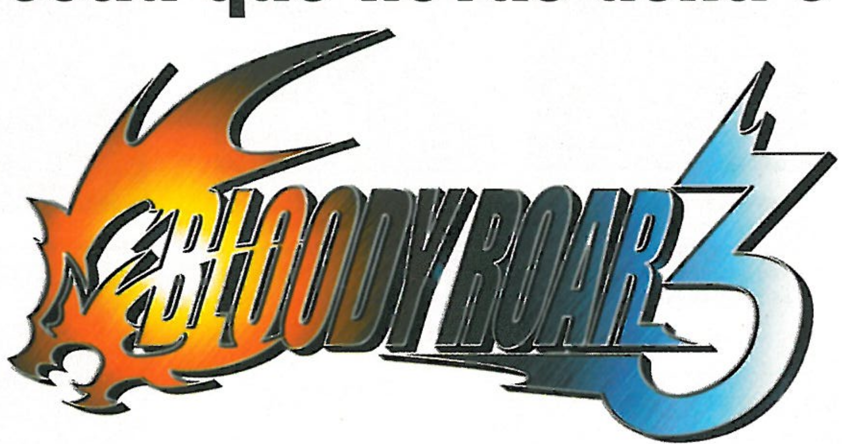
Opinión:

Aunque la sequía de juegos de lucha agradece el regreso de la Patrulla X, hubiera estado mejor que nos sorprendieran con una pequeña revolución, que incluyera más modos de juego, nuevas técnicas de combate, etc. Aún así, no deja de ser un buen juego de lucha, divertido, sencillo y directo, pero falto de la profundidad y el poderío de los mejores.

Valoración 72

Despierta a la bestia que llevas dentro

Hudson siempre consigue convertir a cada entrega de «Bloody Roar» en una de las mejores alternativas a los grandes de la lucha 3D. Y esta tercera parte no es una excepción pues su calidad le hace codearse con «Tekken Tag Tournament» y «Dead or Alive 2», con los hombres bestia en plena forma.



Este juego resulta muy original dentro de su género gracias a las transformaciones en bestias.

Parece mentira lo bien que le sienta el cambio de plataforma a algunos títulos. Sin ir más lejos, «Bloody Roar» nos brinda en PS 2 uno de los juegos de lucha más espectaculares que se pueden disfrutar sobre una consola. El secreto descansa a partes iguales entre unos enormes personajes, con cuyas expresiones faciales se luce el "emotion engine", y un sencillísimo sistema de control, una de las señas de identidad de la saga.

Con tan sólo cuatro botones -puñetazo, patada, bloqueo y transformación- los luchadores son capaces de ejecutar todo tipo de combos, que resultan rapidísimos pese a la desaparición del botón "rave" del original, y que además están acompañados de alucinantes efectos de luz. Pero aún hay más.

MODOS DE JUEGO OCULTOS

El plato fuerte continúan siendo las transformaciones de los 14 protagonistas en animales de mayor poder destructivo, además de unos escenarios que se rompen al recibir nuestros golpes. Pero éste es el primer «Bloody Roar» en el que también se han incluido modos de juego ocultos, la posibilidad de ver en cualquier momento las secuencias del final de cada personaje o los combates en modalidad "Hyper Beast", un estado de transformación todavía más poderoso. Estos alicientes van acompañados de un nivel de dificultad elevado, que puede entretenernos durante mucho tiempo (cuesta mucho tan sólo llegar a tener delante al enemigo final), y que, eso sí, en parte viene determinado por la lentitud con que algunos personajes giran sobre sí mismos cuando les atacan por detrás. Un pequeño detalle que no llega a hacer mella en la calidad general de este juego.

Porque no cabe duda, «Bloody Roar 3» es uno de los mejores juegos de lucha de los últimos tiempos, impecable en su apartado técnico y más atrevido -aunque con menos posibilidades- en el desarrollo que «Tekken» o «Dead Or Alive».

David Martínez

Los efectos de luz que acompañan a cada golpe, unidos al tamaño de los animales, completan un apartado visual de excepción.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Hudson**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+16 años)**
- Idioma: **Inglés**

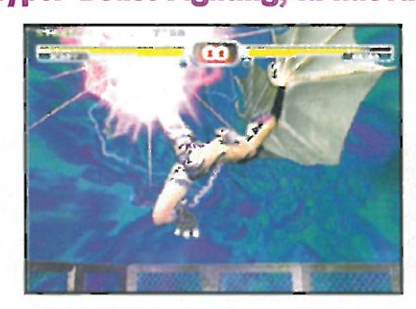
Las animaciones son estupendas, como el resto del juego.

«Bloody Roar 3» no es sólo un prodigio VISUAL, sino que es uno de los juegos de lucha más entretenidos y JUGABLES de PS2.

Los golpes especiales son de lo más espectacular.

Además de los 12 personajes iniciales -la mayoría rescatados de las dos entregas anteriores de PlayStation- «Bloody Roar 3» incorpora 2 luchadores ocultos y modos de juego extra que aparecen al terminar el arcade.

Hyper Beast Fighting, la nueva "bestiada" de la lucha



Una de las novedades de la tercera entrega de «Bloody Roar» es la inclusión de un segundo estadio de transformación, el "Hyper Beast", en el que nuestro luchador se vuelve casi invulnerable durante un tiempo limitado.

Para transformarnos en bestia, primero debemos llenar nuestra barra de energía a base de ejecutar movimientos especiales.

Alternativas: *«Bloody Roar 3» está a la altura de «Dead Or Alive: Hardcore», y un poco por debajo de «Tekken Tag Tournament», la elección no es sencilla, ya que los tres alcanzan un nivel soberbio.*

Gráficos: 89
El tamaño de los personajes, las transformaciones y los golpes especiales no nos dan un respiro, y por si fuera poco los escenarios se van deteriorando. El uso del "emotion engine", extraordinario.

Sonido: 81
Música guitarrera de fondo y unos correctísimos efectos sonoros vuelven los combates aún más emocionantes.

Jugabilidad: 84
«Bloody Roar» se ha caracterizado por un control de 4 botones que en su tercera entrega funciona a la perfección, aunque su posibilidades en el combate son más limitadas que en sus grandes rivales.

Diversión: 85
Aunque en número de luchadores se queda un poco corto, la velocidad de los combates, los extras ocultos y un endiablado nivel de dificultad lo convierten en un compacto muy recomendable para los amantes de la lucha.

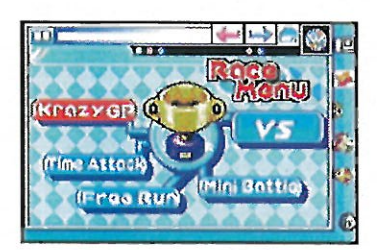
Opinión:
Según progresábamos en el juego, «Bloody Roar 3» nos ha ido ganando más y más hasta convencernos de que, tanto por su sensacional nivel técnico, como por la sencillez de control y capacidad de diversión, está a la altura de los mejores juegos de lucha de PS2, a pesar de no alcanzar la profundidad de «Tekken». La original propuesta de las transformaciones, unida a un desarrollo muy entretenido -aderezado con pequeñas secuencias para ilustrar el modo historia- completan un trabajo soberbio.

Valoración 85

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **KCEK**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **7.495 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**

Carreras locas con el sello de Konami

Si ya empezabas a comerte las uñas (y casi hasta los dedos) porque no veías el momento de echarle el guante a «Super Mario Kart Advance», Konami se ha propuesto hacerte la espera mucho más llevadera gracias a este "alumno aventajado". ¡A correr tocan!



Como podéis observar, el menú de modos de juego es muy completito.

Como casi todos sabréis, Nintendo lanzará la esperada versión de «Super Mario Kart» para GBA este mismo mes en Japón, aunque lamentablemente los europeos tendremos que esperar un par de meses más para verlo por estas latitudes. En esas estamos cuando nuestra querida Konami llega y se saca un cartucho de características similares al citado «Mario Kart», y que lejos de resultar un simple "clon", goza de una calidad excelente.

El título en cuestión nos propone lo típico en los juegos de carreras locas: llegar en primer lugar a la meta con nuestro kart haciendo uso de los ítems disponibles durante las carreras. El modo Campeonato es el principal aliciente para jugar en solitario, y tendremos a nuestra disposición cuatro copas diferentes, cada una de ellas formada por cuatro circuitos, lo que da un total de 16 pistas que, por cierto, hacen gala de un nivel gráfico muy bueno, aún sin alcanzar la brillantez de «F-zero». Nos ha llamado también la atención un modo bastante original llamado "License Center", en el que tenemos que llevar a cabo una serie de pruebas para conseguir los distintos carnés de conducir.

Además, el plato fuerte llega con el multijugador, en el que se pueden jugar partidas con hasta cuatro jugadores a la vez. Para rizar el rizo, el nivel jugable y adictivo está a la altura de la parcela técnica, aunque se echan de menos personajes famosos como pilotos. Un gran rival para el esperado «Mario Kart».

Aunque está Goemon, se echan en falta personajes más famosos.

Aquí veis "Space Colony" en todo su esplendor. Sin duda, el recorrido más bonito del juego.

Las partidas a cuatro son la caña. La acción apenas sufre alteraciones , y la rapidez es casi exacta a la de los demás modos de juego.

Gráficos:	87
Sonido:	81
Jugabilidad:	89
Diversión:	86

Opinión:

«Konami Krazy Racers» es, ni más ni menos, un monumento a la adicción y jugabilidad clásicas que puso de moda el soberbio «Super Mario Kart», aspectos que se ven redondeados por un acabado técnico de primera categoría. Sin duda es uno de los primeros imprescindibles para vuestra flamante GBA.

Valoración 87

Tu móvil habla de ti

Melodías para Nokia

Título	Intérprete	Código
Españolas		
Himno del Real Madrid	-	551402
Himno Atlético de Madrid	-	551403
Nada de ná	Café Quijano	551431
Mayonesa	Chocolate	551438
No rompas mi corazón	Coyote Dax	551404
Arriba y abajo	Coyote Dax	551439
Dile que la quiero	David Civera	551405
Cómo repartimos los amigos	Ella baila sola	551406
Cacho a cacho	Estopa	551436
Volare	Gypsy Kings	551407
Dos días en la vida	Jarabe de Palo	551408
Una noche más	Jennifer Lopez	551409
Ruido	Joaquín Sabina	551410
El Humahuaqueno	King Africa	551437
Para no verte más	La mosca pse pse	551411
Pop	La oreja de Van Gogh	551433
La Playa	La oreja de Van Gogh	551434
París	La oreja de Van Gogh	551435
Macarena	Los del río	551120
Vespa 50 especial	Luna Pop	551412
Fiesta pagana	Mago de Oz	551413
Me gustas tú	Manu Chao	551430
Nunca el tiempo es perdido	Manolo García	551429
Carolina	M-clan	551414
Maggie despierta	M-clan	551415
Grita	Melón Diesel	551428
Ni una lágrima más	Noelia	551416
Me pongo colorada	Papá levante	551417
Y yo sigo aquí	Paulina Rubio	551418
Prohibida	Raúl	551432
Livin' la vida loca	Ricky Martin	551114
She bangs	Ricky Martin	551419
María	Ricky Martin	551420
Oye como va	Santana	551421
No me queda más	Selena	551422
Yo quiero bailar	Sonia & Selena	551423
Somos de colores	Tonxu	551424
Internacionales		
I'm outta love	Anastacia	551099
All the small things	Blink 182	551017
One wild night	Bon Jovi	551005
Butterfly	Crazy Town	551011
Smoke on the water	Deep Purple	551173
Dream on	Depeche Mode	551002
Survivor	Destiny's Child	551004
Thank you	Dido	551190
Here with me	Dido	551083
Stan	Eminem	551177
The way I am	Eminem	551199
Real slim shady	Eminem	551152
What took you so long	Emma Bunton	551269
Raining men (Bridget Jones' Diary)	Geri Halliwell	551001
Play	Jennifer Lopez	551006
Imitation of life	REM	551401
Rock dj	Robbie Williams	551158
Satisfaction	Rolling Stones	551162
It wasn't me	Shaggy	551013
Sky	Sonique	551171
Sing	Travis	551440
Stuck in a moment...	U2	551182
Uptowngirl	Westlife / Billy Joel	551010
Cine y TV		
Charlie's Angels - Theme	-	551045
Eye of the tiger (Rocky iii)	-	551066
Friends (Theme)	-	551131
Ghostbusters	-	551077
Inspector Gadget	-	551425
James Bond	-	551426
Mission Impossible	-	551427
My heart will go on (Titanic)	Celine Dion	551132
Popeye (Theme)	-	551149
Shaft	-	551165
Simpsons	-	551168
X files (theme)	-	551222

Melodías válidas para los siguientes teléfonos Nokia: 3310, 3210, 3330, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9001i, 9110, 9110i.

Logos para Nokia

552171	552040	552028	552073	552016
552700	552414	552037	552619	552685
552696	552694	552707	552305	552624
552623	552003	552709	552007	552002
552626	552625	552627	552008	552004
552006	552628	552629	552630	552703
552704	552082	552332	552632	552633
552262	552267	552635	552701	552639
552636	552643	552652	552644	552645
552646	552647	552653	552648	552649
552642	552654	552650	552651	552690
552655	552375	552172	552687	552181
552658	552243	552244	552254	552253
552266	552246	552256	552260	552337
552175	552141	552135	552344	552259
552340	552237	552265	552250	552233
552157	552669	552666	552416	552691
552692	552238	552689	552705	552686
552084	552361	552698	552697	552699
552679	552086	552680	552682	552683

Logos válidas para los siguientes teléfonos Nokia: 3310, 3210, 3330, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i.

Melodías para Motorola

Título	Intérprete	Código
Charlie's Angels - Theme	-	551242
Gonna fly now (Rocky)	-	551243
Simpsons	-	551247
Popeye (Theme)	-	551246
Looney Tunes / Merrie Melodies	-	551244
I'm outta love	Anastacia	551230
Lambada	Brasilia	551258
Don't let me be the last one	Britney Spears	551251
Come on over (All I want is you)	Christina Aguilera	551250
Genie in a bottle	Christina Aguilera	551252
Here with me	Dido	551253
Real slim shady	Eminem	551235
The way I am	Eminem	551236
Can't fight the moonlight (Coyote Ugly)	Leann Rimes	551241
Natural Blues	Moby	551254
Rome wasn't built in a day	Morcheeba	551256
Rock dj	Robbie Williams	551255
Supreme	Robbie Williams	551257
Satisfaction	Rolling Stones	551259
Sky	Sonique	551231
Free	Ultra Nate	551233

Melodías válidas para los siguientes teléfonos Motorola: V50, V100, V2288refresh, V250, V8088, Timeport 250, Timeport 260, P7689.

Para recibir melodías o logos en tu móvil...

1. Llama al **906 29 87 50.** (En algunos operadores, el servicio 906 debe ser activado previamente).
2. Sigue las instrucciones de la operadora. Introduce el número de móvil al que deseas enviar la melodía o logo. Introduce el código de seis dígitos que corresponda a la melodía o logo que deseas recibir o enviar a un amigo.
3. Rápidamente recibirás en el móvil la melodía o el logo que hayas pedido, a través de un mensaje de texto(SMS). Pulsa Opciones y selecciona Guardar.

TM

Servicio disponible para todos los operadores de móvil (Airtel, Amena o Movistar). El servicio es ofrecido por Sonera zed Netherlands BV y se regirá por las condiciones que encontrarás en la página www.es.zed.com. Restricciones y condiciones aplicables. Coste desde un teléfono móvil o fijo: 152 ptas./min. La duración media de la llamada es de aproximadamente 2 minutos (coste de conexión 20 ptas.+ IVA). Duración máxima 5 minutos. El coste del servicio será agregado a su cuenta telefónica. Para poder borrar el logo o sonido de tu móvil deberás seleccionar en nuestra página web un logo "en blanco" que borrará el logo que previamente hubieses seleccionado. El teléfono 906 29 87 50 está disponible las 24 horas del día, todos los días de la semana. Para cualquier reclamación o información podrás contactarnos en la siguiente dirección: ayuda@zed.com.

¡Prueba antes de comprar! Puedes escuchar cientos de melodías y ver cientos de logos en **www.es.zed.com**

¡Van como motos!

EXTREME G RACING

La verdad es que, después de que «F Zero X» llegase a N64, la segunda entrega de «Extreme G» se quedó un poco corta. Quizá por eso, 3 años después, Acclaim nos devuelve sus carreras de motos supersónicas con gráficos renovados y sobre una nueva plataforma: PlayStation 2.

La perspectiva interior es más rápida pero también más difícil.

Hay dos modos de superar a un contrario: correr más que él o dispararle hasta que su vehículo estalle. Ninguno es sencillo.

De niño,me lo pasaba en grande jugando con mi "pista looping". No sé si lo recordaréis, pero este juguete consistía en una pista flexible por la que corría un sólo coche a toda velocidad, y su única diversión estaba en ver cómo era capaz de hacer el famoso "looping". ¿A que parece una tontería? Pues más o menos esta es la misma sensación que nos han dejado las tres entregas -en N64 y PS2- de «Extreme G»; un juego de carreras notable en sus apartados técnicos pero un tanto "descafeinado" a la hora de competir.

En lugar de coches, «Extreme G3» nos mete en unas motos futuristas del estilo de las que aparecen en "Akira" o "Tron", pero en el juego de Acclaim la velocidad alcanza tal protagonismo que, al final, las carreras no se deciden por nuestro modo de conducir ni por cómo cerramos a los contrarios (difíciles de ver), sino por el uso indiscriminado del turbo. A primera vista parece sencillo, pero la cosa se complica gracias al diseño de los circuitos, tan enrevesados como una montaña rusa, y en los que podemos acabar rebotando de un lado a otro al cometer un sólo fallo.

Sin embargo, toda la espectacularidad de los escenarios se pierde con el diseño de las motos. La perspectiva exterior es tan lejana que casi no se aprecian los detalles (y mucho menos los efectos de luz) y además los 12 modelos parecen iguales, a lo que colabora la oscuridad de la mayor parte de los niveles.

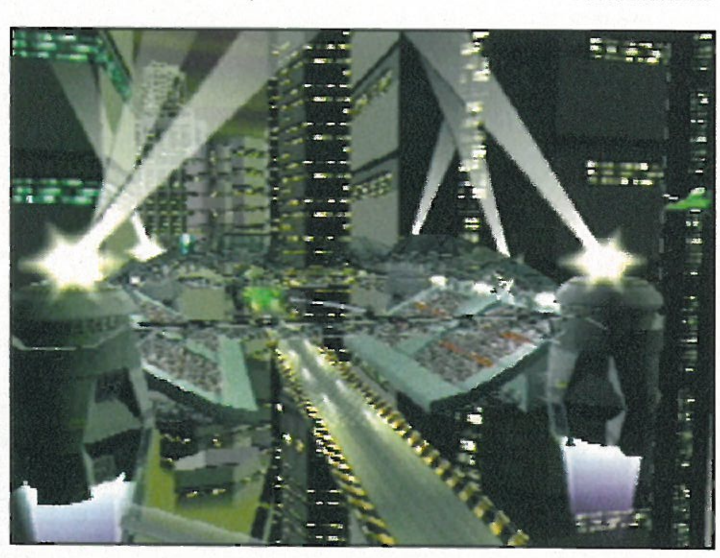
¿ALGUIEN DIJO ARMAS?

Tampoco el uso de armas resulta decisivo para la competición. Además de un par de ametralladoras "de serie", al acabar cada carrera podemos visitar la tienda para comprar misiles o un nuevo motor para nuestra moto. El problema llega a la hora de utilizarlos, ya que pasamos junto a los contrarios a tal velocidad que es prácticamente imposible dispararles. Por otra parte, tanto la munición como el turbo están limitados: sólo se permite su uso partir de la primera vuelta, y para recargar debemos pasar por una franja de energía al estilo de la que aparecía en «F Zero», de modo que terminamos por olvidarnos de que podemos disparar.

Acclaim se ha propuesto lanzar el juego más rápido del catálogo de PS2 y lo ha conseguido, aunque para ello ha tenido que renunciar a la emoción de las llegadas ajustadas y a la habilidad en la conducción que, en definitiva, son el "alma" de los juegos de velocidad.

David Martínez

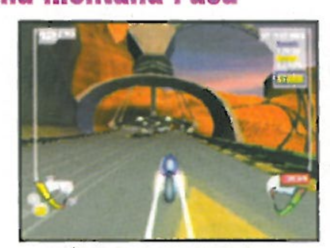
El sistema de control no está ajustado del todo y resulta brusco.



La ambientación de «Extreme G3» es uno de sus puntos fuertes, aunque con muchos elementos en pantalla, se aprecia algo de "popping".

Tipo: **Velocidad** | Precio: **9.990 ptas.**
Compañía: **Acclaim** | Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
Distribuidora: **Acclaim** | Idioma: **Inglés**

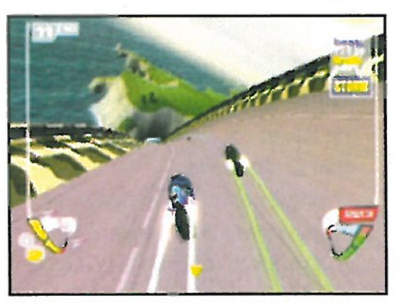
Una montaña rusa



El diseño de los circuitos de «Extreme G3» es pura fantasía. Imaginad una moto tan rápida que no se despegue del suelo al atravesar los "loopings", túneles y empinadas pendientes que podéis ver en estas pantallas. Y todo sin dejar de lado una cuidada ambientación.

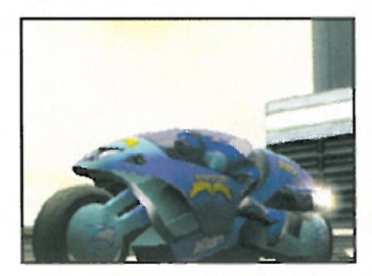
Antes de empezar cada carrera podemos hacernos con nuevas armas.

Los efectos de luz en tiempo real de los escenarios están muy logrados, al contrario que los inapreciables reflejos sobre nuestra moto.



Prácticamente no tenemos tiempo para ver a nuestros competidores.

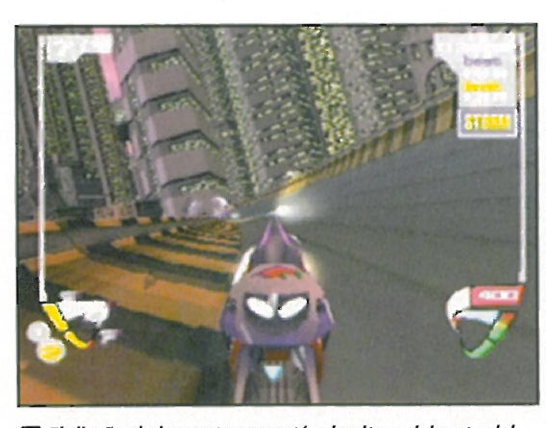
«Extreme G3» es el juego MÁS rápido del catálogo de PS2, aunque a sus carreras les FALTA algo de emoción.



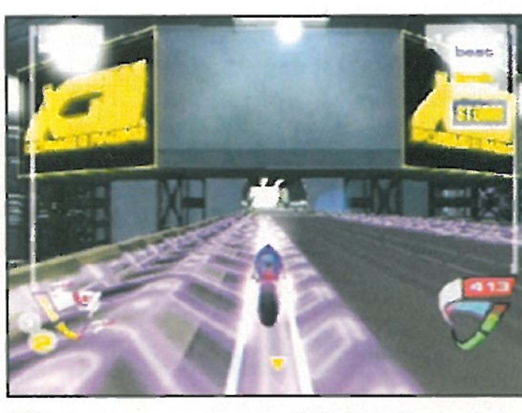
La velocidad es tan alta que nuestra moto deja una estela de luz.

La endiablada sensación de velocidad que disfrutamos en «Extreme G3» no está reñida con algunos escenarios muy cuidados al estilo de "Blade Runner".

Alternativas: *Si te gustan las motos, «Moto GP» se lleva la palma, pero si lo tuyo son las carreras futuristas, tendrás que esperar a «Wipeout Fusion» o a «Star Wars Racer II».*



El diseño de las motos no está a la altura del resto del juego. Especialmente por el gran parecido entre todas ellas.



Turbo y armas se encuentran limitados: sólo a partir de la primera vuelta, y recargándolos en estas franjas.

Gráficos: 78

La sensación de velocidad, a 50 HZ, es soberbia, al igual que el diseño de los circuitos. Lamentablemente los vehículos son prácticamente iguales entre sí, y además de estar demasiado alejados del jugador, no muestran un buen nivel de detalle.

Sonido: 90

Además de estar grabado en Dolby Surround, cuenta con una de las bandas sonoras "techno" más cañeras que hemos visto en un juego. En la línea de las dos primeras entregas.

Jugabilidad: 67

La serie se ha caracterizado por la ausencia de obstáculos y giros bruscos a favor de la velocidad, eso sí, en cuanto cometemos un pequeño fallo, la moto se vuelve incontrolable.

Diversión: 70

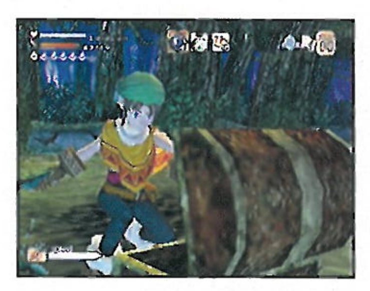
«Extreme G3» no cuenta con llegadas ajustadas ni con corredores de elevada IA, pero basta con recorrer sus circuitos a toda velocidad para encontrarle la "gracia". Se echa en falta un modo para cuatro jugadores

Opinión:

«Extreme G3» no es un juego de velocidad como los demás. Ganar o perder una carrera no depende de nuestra habilidad para tomar curvas, sino de economizar el turbo y manejar los vehículos a velocidad de vértigo evitando chocarse. Este planteamiento hará que algunos aficionados lo encuentren aburrido, mientras que a otros les baste con disfrutar de su alucinante sensación de velocidad y sus pistas para pasarlo en grande.

Parece que en lo que se refiere a rol, PS2 no termina de dar en el clavo. Ahora se trata de mezclar un clásico desarrollo medieval con la reconstrucción -mediante un editor de mapas- de unos pueblos destruídos por el malvado de turno. Y el experimento tampoco ha terminado de convencernos.

La historia interminable



En cada mazmorra existe una zona oscura en la que los enemigos y tesoros son mucho más numerosos.

Estamos acostumbrados a que los "action RPG" (esos que nos permiten combatir en tiempo real) nos trasladen a tierras fantásticas en las que derrotar a los malos y salvar a la princesa. Afortunadamente, de vez en cuando podemos asistir a propuestas originales, como la de «Dark Cloud», que si bien cuenta con su correspondiente ración de espadazos y monstruos, está centrado en la reconstrucción de las aldeas que el malvado de turno ha arrasado. Sí, sí, habéis leído bien, como si se tratase de un juego de estrategia tipo «Theme Park», nuestra labor principal es la de seleccionar en un editor los edificios y los distintos enseres que vamos a "plantar" en cada terreno, a ser posible siguiendo las indicaciones de sus habitantes. Bueno, la verdad es que lo de los habitantes necesita su explicación, porque lo primero que nos vamos a encontrar son terrenos desérticos, en los que además no tenemos nada que colocar.

Y aquí es donde cobra importancia el combate, ya que junto a cada explanada se encuentra una mazmorra por la que se han desperdigado los elementos de construcción. Nuestra labor es la de internarnos en estas mazmorras, con la ayuda de los personajes que vayamos reclutando en cada pueblo, para rescatar a los propios aldeanos y las piezas para el editor.

ORIGINAL PERO MONÓTONO

Cada gruta está formada por cerca de 20 niveles 3D de construcción aleatoria, es decir, que ofrecen un mapeado diferente (aunque con los mismos decorados) cada vez que salimos a aprovisionarnos y volvemos a entrar. Eso sí, para evitar que al regresar a la gruta tengamos que empezar otra vez desde el primer nivel, «Dark Cloud» nos permite saltarnos los niveles que antes hayamos "limpiado" de monstruos, pero este detalle no impide que nos inunde la sensación de repetir continuamente el mismo tipo de desarrollo.

Porque nuestra decepción surge en cuanto vamos al segundo pueblo y descubrimos que repite el mismo esquema "construcción-mazmorra-construcción" sin más cambio que los decorados. No sólo no resulta suficiente, sino que termina por volverse algo aburrido, por mucho que se haya cuidado el apartado visual de los escenarios exteriores.

Nos da en la nariz que los programadores ya eran conscientes de este defecto antes de lanzar «Dark Cloud» y que por eso han inundado el DVD con infinidad detalles, algunos muy atractivos: podemos mejorar las armas, observar el paso de día y noche, pescar e incluso sentir sed (como veis, con "guiños" a clásicos como «Zelda» y «Vagrant Story»). Sin embargo, todos estos elementos no son suficientes para convertirlo en el gran RPG que esperábamos.

David Martínez

Mediante estos menus podremos combinar armas, añadir materia mágica y hacer que evolucionen. Lo vimos en «Vagrant Story».

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1** (+16 años)
- Idioma: **Castellano**

El juego está realizado en 3D, aunque las cámaras de algunos interiores son estáticas.

Aunque goza de un BUEN nivel visual y un ORIGINAL planteamiento, su desarrollo se hace REPETITIVO.

Aunque los mapeados de las mazmorras sean aleatorios, el desarrollo es siempre el mismo: acabar con todos los enemigos y recoger la llave que nos permita pasar de nivel.

A lo largo del juego podemos asistir al paso del día a la noche en "pseudo tiempo real". Un toque de inspiración de «Zelda».

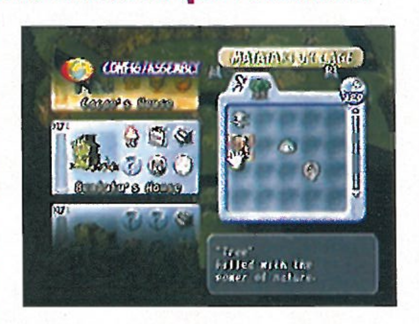
Los enemigos gozan de un amenazador aspecto que, lamentablemente no se corresponde con su IA, ya que muchos se "petrifican" al vernos.

Si esta pantalla se moviera lo veríais mejor, pero que sepáis que el efecto del agua es alucinante, de lo mejor que hemos visto.

Las secuencias de acción

Como en los QTE de «Shenmue», algunas secuencias de acción del juego se resuelven pulsando el botón adecuado en el momento en que lo indica la pantalla. Al fallar, repetimos.

Más edificios que Benidorm



La gracia del juego es reconstruir los pueblos que un malvado genio ha destruido. Para ello, hay que recoger las piezas en las mazmorras cercanas y utilizar este sencillo editor para colocarlas.

Alternativas: Los otros juegos de rol aparecidos hasta ahora para PS2 son «Orphen», «Evergrace» y «Eternal Ring». «Dark Cloud» es mejor que todos ellos, aún sin llegar a ser el juego de rol que merece PS2.

Gráficos: 81

Las texturas de las mazmorras se repiten mucho, aunque los exteriores, y sobre todo los elementos acuáticos, gozan de un nivel de calidad muy alto.

Sonido: 74

Las melodías -todas con una buena dosis de guitarra española- funcionan bien, aunque como todo en «Dark Cloud», se repiten con demasiada frecuencia.

Jugabilidad: 77

En cuanto se superan los pequeños problemas del sistema de detección de objetivos, los combates son rápidos y equilibrados, mientras que el editor resulta bastante intuitivo.

Diversión: 59

No puede negarse que el comienzo es prometedor, y que cuenta con elementos interesantes, pero su monotonía provoca que vaya perdiendo interés poco a poco.

Opinión:

Seguro que os extraña la nota final de «Dark Cloud», en primer lugar porque se trata de la gran apuesta de Sony en un terreno casi inexplorado en PS2, como es el rol, y además porque las pantallas muestran un nivel técnico más que notable. ¿El fallo? Pues que su desarrollo es tan repetitivo y carente de argumento que puede incluso llegar a hacerse aburrido. Es verdad que se ofrecen unas 40 horas de juego, que su original planteamiento os puede atraer y que cuenta con detalles muy interesantes, pero su monotonía llega a ser grave.

Tipo: **Aventura/plataformas**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **3.990**
Jugadores: **1** (TP)
Idioma: **Inglés**

Vuelve el megahéroe

MEGA MAN LEGENDS 2

Su primera aparición en PS no tuvo tanta aceptación como sus anteriores aventuras, así que Megaman regresa a probar suerte con un título que sigue en la misma línea: aventura, acción y plataformas para todos.

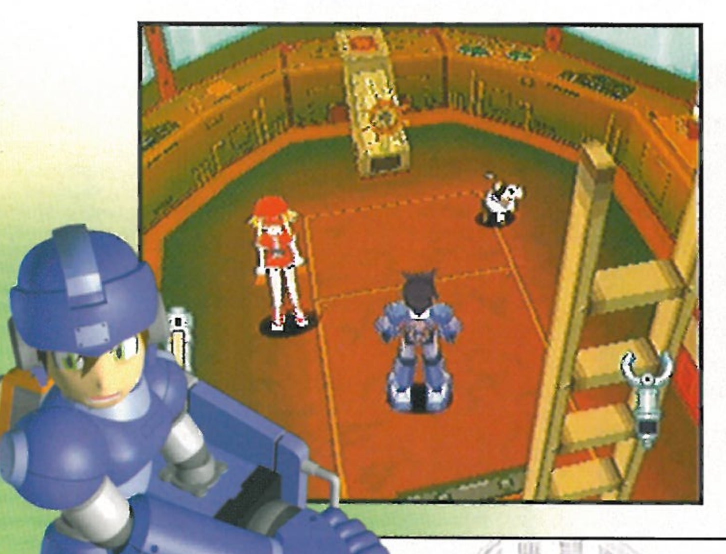
Muchos coinciden en que «Megaman Legends» había perdido el espíritu de sus primeros juegos de Nintendo. Para bien o para mal, esta nueva entrega vuelve a las andadas, y apostando por la mezcla de acción, plataformas y puzzles. Esto quiere decir que es tan importante nuestra habilidad con el pad como el relacionarnos y hablar con otros personajes.

Entre ellos no faltan gente como Roll -la compañera de Megaman- y Data -el simpático "monito" que le sigue a todas partes-, que nos ayudarán a buscar el Gran Legado, un legendario secreto por el que medio mundo se está tirando los trastos a la cabeza. Por si fuera poco, también hay que ayudar a Roll a encontrar a sus padres, cuya desaparición (¡encima!) podría estar relacionada con dicha búsqueda. Vamos, un lío de padre y muy señor mío. Para solucionarlo contamos con un montón de armas e ítems, que podemos equipar en función de los enemigos que encontremos. Éstos son bastante variados, pero sus rutinas de ataque se hacen algo repetitivas. También hay momentos plataformeros, si bien la dificultad es bastante baja. De hecho, sólo los "jefazos" nos harán sudar tinta.

En definitiva, todos estos elementos dan como resultado un título entretenido, pero que va dirigido a un público bastante joven, y que repite un sistema que hará que sólo una minoría de los usuarios de PlayStation se animen a sacarle todo el jugo.

Este mono mecánico nos dará energía y consejos. ¡Qué majo!

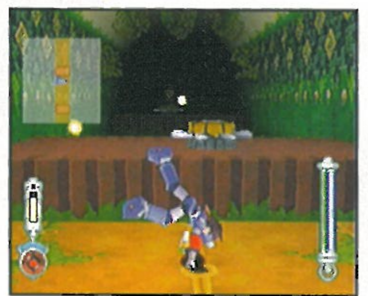
Nos desplazaremos por el mapa utilizando este plano y, por supuesto, nuestra "modesta" nave.



Es posible girar la cámara tanto horizontal como verticalmente para observar lugares más altos.

En este entrega aparecen de nuevo personajes tan conocidos como Roll o el viejo de Barrell.

Este chico vale mucho



Además de las habilidades típicas, Megaman también puede levantar bloques, descolgarse de muros o dar volteretas para esquivar ataques.

Gráficos:	61
Sonido:	70
Jugabilidad:	66
Diversión:	60

Opinión:
«ML2» se deja jugar, y resulta agradable a nivel visual. Pero sus limitaciones gráficas, algunos problemas con la cámara, y sobre todo la falta de algún detalle realmente destacable hace que no pase de ser aceptable. Su precio lo hace una opción recomendable para fanáticos de Megaman o presupuestos ajustados.

Valoración 61

¡Cambia de Perspectiva!

www.ACCLAIM.com

PlayStation 2

- Tipo: **Shooter**
- Compañía: **Shin'en/Majesco**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1** (+13 años)
- Idioma: **Inglés**

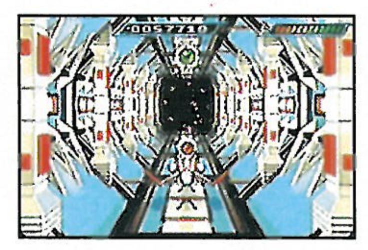
Una bomba gráfica para GBA

Por si todavía queda suelto algún incrédulo que dude de las posibilidades técnicas de Game Boy Advance, por favor, que le eche un vistazo a la nueva producción de Majesco.

Los buenos aficionados a los matamarcianos están de enhorabuena. Este mismo mes sale a la venta «Iridion 3D», título que viene a inaugurar este clásico género en la nueva portátil y, de paso, dar una buena muestra de lo que se puede hacer a nivel visual y sonoro con esta consola. Y es que, para qué nos vamos a andar por las ramas, los gráficos de este juego son una pasada. Mediante una vista trasera se ha conseguido un efecto de profundidad alucinante, y la sensación de tridimensionalidad es total. Todas las naves y cacharros voladores que aparecen en el cartucho están muy bien realizados, y los monstruos finales son de traca, destacando por su gran tamaño. El sonido (que emplea una nueva tecnología llamada GAX, lo cual nos parece...muy bien) también merece su reconocimiento, y os podemos confirmar que es de los mejores que ha pasado por GBA.

Pero por desgracia, «Iridion 3D» también tiene sus inconvenientes (¡mecachis, con lo bien que iba!). El más importante es su cuestionable duración, pues siete niveles se nos antojan insuficientes a todas luces, aunque por lo menos la dificultad del juego es bastante elevada, así que al final la cosa queda más o menos compensadilla. Otro aspecto "discutible" es la poca variedad que ofrecen el desarrollo de las fases. Vale, ya sabemos que es un mata-mata, pero nos hubiera molado poder hacer algo más que disparar y disparar constantemente (no sé, algo así como encontrar rutas secretas o algo por el estilo).

Con todo y con eso, «Iridion 3D» sigue pareciéndonos un título de lo más apetecible y espectacular, y se lo recomendamos especialmente a aquellos a los que les gusten los juegos con mucha acción y de gran factura técnica.

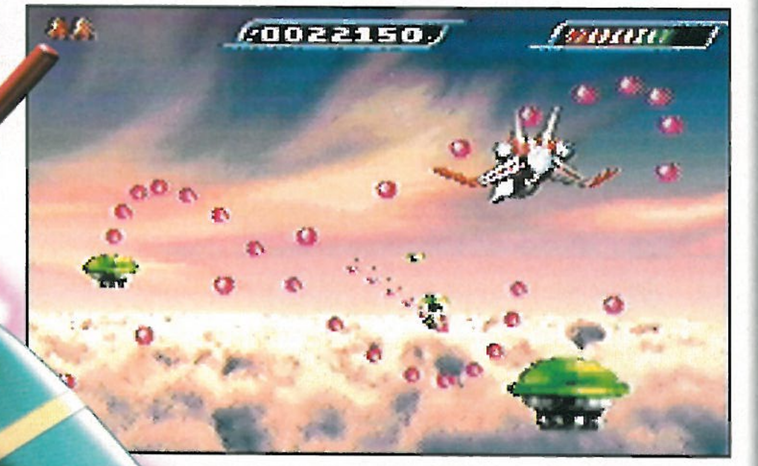


El efecto 3D de los escenarios está pero que muy bien conseguido. Nadie diría que esto es de una portátil.

Como en todo shoot'em up que se precie, aquí también encontraréis jefes finales de tamaño gigante.

Aquí nos encontramos en medio de una lluvia de asteroides ¡Cuidadín!

Esos círculos de colores son los potenciadores de disparo.



Durante las partidas habrá diversos cambios en el escenario, como el paso de la noche al día, por ejemplo.

Gráficos:	90
Sonido:	92
Jugabilidad:	75
Diversión:	63

Opinión:

Con este shoot'em up, Majesco demuestra haberle tomado el pulso a GBA a las primeras de cambio. Sí, es cierto que el juego es corto, y sí, también es verdad que puede resultar algo monótono en ocasiones, pero de lo que no hay duda es que, mientras os dure, vais a estar alucinando con vuestro primer juego poligonal portátil.

¡Qué lombriz tan fabulosa!

Llega a GBA una de las conversiones más deseadas por todos los nostálgicos de los juegos de plataformas de las consolas de 16 bits. Nos estamos refiriendo al ¿superhéroe? más raro y chulesco de toda la galaxia videojueguil: con ustedes... ¡Earthworm Jim!

Algunas fases son para partirse. Aquí hay que hacer "puenting".

Hay una especie de "checkpoints", para continuar ahí si nos matan.

Para todos aquellos que no pudieron disfrutar en su momento de este intrépido gusano que hizo de las suyas en SNES y Megadrive, diremos que «Earthworm Jim» fue un título muy plataformero de lo más pintoresco (como casi todo lo que sale de las mentes de los chicos de Shiny, o sea, de Dave Perry). Todo en él era fresco, simpaticón y absurdo en extremo, absolutamente de principio a fin, incluyendo su inenarrable argumento, el esperpéntico diseño de todos los personajes que desfilaban por la pantalla o las locas y disparatadas situaciones a las que debíamos hacer frente, como los ya famosos "lanzamientos espaciales"... ¡de vacas lecheras! Increíble ¿eh?

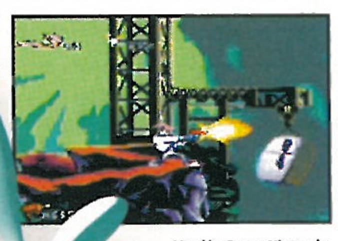
Pues si lo que acabáis de leer os ha llamado la atención, que sepáis que eso mismo es lo que vais a encontrar en esta versión, puesto que Majesco ha conseguido trasladar a la portátil todo el jugo de aquel título con gran maestría, y además sin que se pierda por el camino el alto brillo técnico que, por otra parte, poseía el original. Así, volveremos a ver al bueno de Jim en plena forma, con capacidad para realizar un gran surtido de movimientos con una suavidad y destreza bastante destacable, merced a su excelente control y no menos buenas animaciones. Además, el sonido también ha sido bastante cuidado, y al poco tiempo estaréis tarareando sus pegadizas y divertidas melodías.

Claro que dentro de todas estas virtudes se esconde un gran defecto: la falta de un modo para salvar el avance, lo que nos obliga a terminarnos el juego de una tacada. Esto también pasaba en la versión de 16 bits, pero entonces podíamos pausar, irnos a dormir, y continuar el día siguiente, algo que en una portátil resulta complicado, a no ser que nos dejemos el sueldo en pilas. Un asunto a tener muy en cuenta.

¡¡Uuuaahhh!! ¡¡Ese chucho nos está mordiendo nuestro trasero, el muy...!!

¿Un muñeco de nieve en pleno infierno? No, si es que estos de Shiny están como cabras.

Busca las diferencias



Versión Super Nintendo

Versión Game Boy Advance

Si es que puedes, porque la verdad es que la conversión es técnicamente casi perfecta. Incluso detalles como los degradados de de los fondos están presentes en GBA.

Gráficos:	85
Sonido:	83
Jugabilidad:	70
Diversión:	80

Opinión:

Majesco se apunta otro tanto con esta genial conversión de uno de los plataformas más sobresalientes de la época dorada de las 16 bits. Claro que podían haber incluido de regalo unos passwords, porque lo de no poder salvar es todo un problema en la portátil. Tened esto muy en cuenta antes de haceros con él.

Valoración 75

Otros lanzamientos

Megaman X5

■ CAPCOM ■ PLATAFORMAS
■ N.D. ■ TP

Por este chico parece que no ha pasado el tiempo: viene a salvar la tierra otra vez en 2D, con scroll lateral, con sprites diminutos ellos... En fin, desfase total a nivel técnico, aunque luego resulta divertidillo.

Saborcillo "rancio" a nivel gráfico para un juego entretenido sin más.

Colin MCRae Rally

■ THQ ■ VELOCIDAD
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Derecha media menos, ojo nieveee, arrasss... y... Bruuuum, pof, pof, pof. ¡Se caló! Gráficos ancestrales y un control realista pero muy complicado detienen en seco la carrera de Colin, que no corre nada bien en GBC.

¡Por dios, Colin, trata de arrancarlo! Y es que no es PSone...

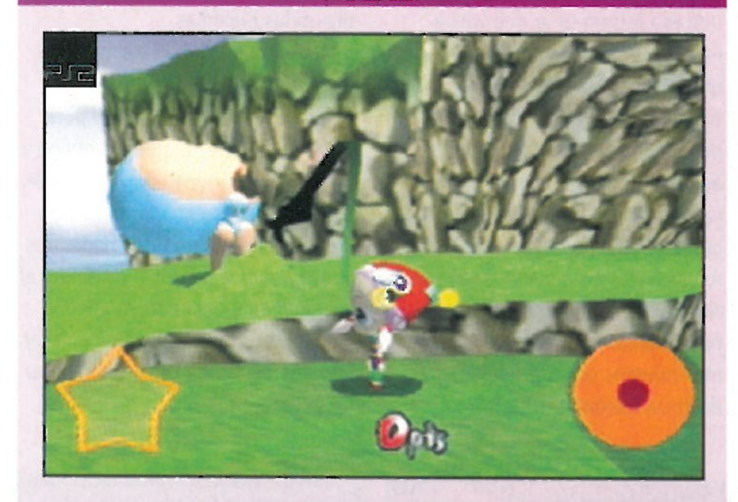
Lotus Challenge

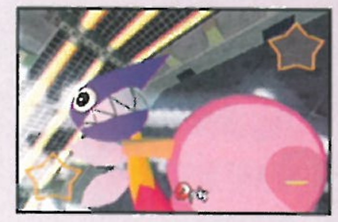
■ VIRGIN INTERACTIVE ■ VELOCIDAD
■ 9.990 PTAS. ■ TP

Basta con una gran marca, como Lotus, para tener en un juego los deportivos más potentes con los que cualquiera puede soñar, aunque si la sensación de velocidad y el sistema de control no cumplen con su parte, se queda en un fiasco como el que nos ocupa. Una cosa es de agradecer: los coches se deforman con las colisiones y contamos con todo tipo de perspectivas a nuestra disposición. Bueno, vale, el que no se consuela es porque no quiere ¿no?

¿Es suficiente con muchas perspectivas y con que los coches se destrocen para que un juego de velocidad merezca la pena? Nosotros creemos que tampoco.

Freak Out





■ TREASURE ■ PLATAFORMAS
■ 8.990 PTAS. ■ +16 AÑOS

Aún no nos hemos puesto de acuerdo en el género de «Freak Out», pero en lo que todos coincidimos es en que se trata del juego más raro que ha pasado por PS2. Para empezar nuestra protagonista es una niña con una mano pegada a la espalda (sí, una mano) con la que además, es capaz de pellizcar cualquier cosa que aparezca en pantalla. Y aquí es donde la cosa se pone interesante, porque los elementos 3D se deforman a nuestro antojo, se vuelven elásticos y nos sirven para atacar a los extravagantes enemigos, saltar de plataforma en plataforma o abrir nuevos caminos. Vamos, que a partir de un planteamiento tan raro, podemos disfrutar del argumento sencillote de un juego de plataformas. Es un buen ejemplo de que la originalidad no está reñida con los últimos avances técnicos.

Probadlo. Seguro que su sentido del humor y sus innovaciones en el terreno visual os dejarán tan sorprendidos como a nosotros. ¡Y es muy divertido!

Dracula

■ CRYO ■ AVENTURA
■ 5.490 PTAS. ■ TP

Por fin Drácula ha pasado de ser el enemigo final a protagonizar un cartucho para Game Boy color. Esta vez se trata de una entretenida aventura en perspectiva cenital, que nos lleva por un castillo lleno de puzzles y objetos mágicos, hasta enfrentarnos con los demás monstruos de la Universal (Frankestein, La Momia, etc). Un título más complicado, largo y divertido, de lo que sugieren sus gráficos "infantilones".

Drácula sale de su ataúd para protagonizar una aventura que mezcla con acierto los puzzles, los enemigos y las enormes localizaciones del castillo de los cárpatos.

Perro Ovejero y Lobo

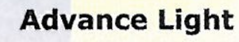
■ INFOGRAMES ■ PLATAFORMAS
■ N.D. ■ TP

Harto de perseguir al correcaminos, nuestro querido coyote piensa robar un rebaño de ovejas en esta combinación entre plataformas y juego de infiltración. Además de habilidad en el salto, tendremos que demostrar que sabemos utilizar todos los inventos "marca Acme" de los dibujos animados para pasar desapercibidos junto al perro guardián y conseguir el "lanoso" botín. Divertido, pero eso sí, es más complicado de lo que parece a primera vista.

El sentido del humor de los personajes de la Warner y un sistema de juego tipo «Metal Gear Solid» casan de maravilla en el juego de Infogrames.

¡Haz fotos con tu ADVANCE CÁMARA DIGITAL, visualízalas en tu ordenador, imprímelas en tu impresora y guárdalas en tu PC o CD Rom!

Advance Light



- Para uso con Game Boy™ Advance.
- Dos luces para reducir los reflejos.
- Pantalla de aumento de imagen en un 150%.

Advance Cámara Digital

- Compatible con Game Boy™ Advance y ordenadores PC.
- Funciones de Webcam.
- 4 Mb. de memoria (capacidad hasta 20 imágenes).
- Cables y software para PC incluidos.
- "Pies" para apoyar la cámara incluidos.

Advance Power

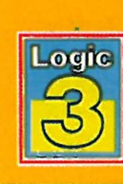
- Para uso con Game Boy™ Advance.
- Pack compuesto por Luces, Pantalla de aumento y Batería recargable.
- La batería alimenta tanto a la GBA como al Advance Power hasta un máximo de 12 horas.
- Dos luces para reducir los reflejos.
- Aumento de imagen en un 150%.

OTROS ACCESORIOS GAME BOY™ ADVANCE DE Logic3

Maletín Organizador Advance

Cable Link 4 jug. desmontable

Adaptador de corriente



novedades
Otros lanzamientos

Technomage

■ SUNFLOWER ■ RPG
■ 6.990 PTAS. ■ TP

Aunque no puede competir con los mejores títulos del género, este RPG en perspectiva isométrica cuenta con un argumento interesante y un sistema de combate en tiempo real muy ágil, que le dan cierto atractivo.

Una buena historia a caballo entre la fantasía y la estética Hi Tech.

Sabrina The Animated Series

■ UNIVERSAL ■ PLATAFORMAS
■ 5.490 PTAS. ■ TP

Un apartado gráfico muy colorista e interminables plataformas de escasa dificultad protagonizan un cartucho simpático y entretenido a partes iguales. Afortunadamente, más entretenido que la serie de la tele.

Sabrina nos ha hechizado gracias a una gran jugabilidad.

C.A.R.T. Fury

■ MIDWAY ■ VELOCIDAD
■ 8.990 PTAS. ■ TP

No es Fórmula 1, pero como si lo fuese, porque este arcade de conducción para PlayStation 2 nos pone al volante de unos monoplazas "sobre raíles" en los que disfrutar de una más que correcta sensación de velocidad. Por lo demás, las carreras son emocionantes gracias al nivel de los corredores contrarios, aunque el resto de apartados no pasa de suficiente. No os perdáis los espectaculares "vuelos" de los coches después de una colisión.

Mucha velocidad, un sistema de control puramente arcade y la licencia de una competición americana prácticamente desconocida. Lo justo, ni más, ni menos.

City Crisis

■ TAKE 2 ■ SIMULADOR
■ 10.990 PTAS. ■ TP

Lo malo de fumar en la cama es que, al menor descuido, puedes incendiar el vecindario. Afortunadamente, además de las campañas antitabaco, ahí estamos nosotros con nuestro helicóptero para apagar los fuegos y rescatar a los supervivientes de una enorme ciudad 3D. Pero pilotar un helicóptero no es fácil, el control requiere bastante práctica, y además las misiones se suceden contrarreloj, obligándonos a regresar continuamente a nuestra base para depositar allí a los heridos. Es decir, que entretenimiento no le falta a «City Crisis», aunque no hubiera estado de más que se incluyeran misiones un poco más variadas. Mención especial para las persecuciones nocturnas por la ciudad.

Entre el arcade y el simulador, este juego de rescate resulta muy divertido una vez que nos hemos acostumbrado a su sistema de control.

Family Games Compendium

■ MIDAS ■ VARIOS
■ 4.990 PTAS. ■ TP

A lo largo de 3 CDs, Midas ha recopilado nada menos que 20 títulos "familiares" (entre juegos de cartas, habilidad y competiciones de velocidad) para PlayStation. Aunque no son nada del otro mundo, en general muestran un nivel técnico aceptable, y casi todos incluyen opciones multijugador, por lo que se trata de una opción muy interesante para aquellos que se acaben de comprar una consola y quieran ver crecer rápidamente su catálogo de juegos.

Con probar cada juego ya estaréis entretenidos un buen rato, y si sois 4 amigos para jugar, aún mejor. Claro que si no te gustan las cartas y los puzzles...

Stunt GP

■ TEAM 17 ■ VELOCIDAD
■ 6.990 PTAS. ■ TP

Los coches teledirigidos repiten en DC, ahora por unos escenarios muy enrevesados en los que parece que alguien ha "pegado" nuestro coche. Por cierto, la cámara es la peor que hemos disfrutado en mucho tiempo.

En definitiva, carreras técnicamente flojas con cierto toque estratégico.

Motocross 2002

■ THQ ■ VELOCIDAD
■ N.D. ■ T.P.

Ahora que las estrellas del motocross llegan a PS2 y que han superado sus problemas de control, resultan bastante convincentes. Eso sí, técnicamente «Motocross 2002» no es ninguna maravilla, pero divierte.

Jugable y divertido, si te gustan las motos, tiene su "aquel".

CONCURSO Dreamcast™

¡PARTICIPA Y GANA!

1 DREAMCAST

15 DREAMCAST CONTROLLER

15 VISUAL MEMORY

5 JUEGOS

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DREAMCAST SEPTIEMBRE".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 25 de Septiembre de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 26 de Septiembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP: TELÉFONO:

Los recomendados

PLAYSTATION

FINAL FANTASY IX. El reportaje de este mes de «Final Fantasy X» seguro que os a abierto de las ganas de volver a disfrutar con la novena entrega.

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. C-12 Resistencia Final

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS PRO EVOLUTION 2
3. Esto es fútbol 2

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001

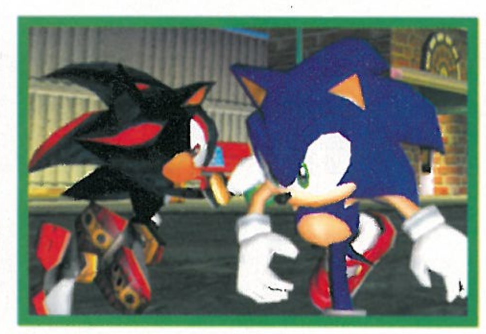
VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk's 2
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

SYPHON FILTER 2. El aperitivo antes de la tercera entrega.

ALONE IN THE DARK IV. El miedo nos resulta a todos muy atractivo.

DREAMCAST



SONIC ADVENTURE 2. La mascota de Sega sigue imparable tras su regreso a las consolas. Continúa siendo el preferido de todos vosotros.

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi 2
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. Metropolis Street Racer
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

SHOOT'EM UP
1. Quake III
2. Uureal Tournament

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

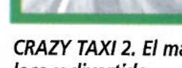
PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

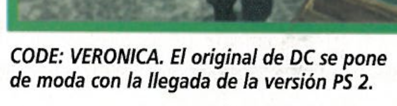
VARIOS
1. ChuChu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS
- UNREAL TOURNAMENT



CRAZY TAXI 2. El más loco y divertido.

CODE: VERONICA. El original de DC se pone de moda con la llegada de la versión PS 2.



GAME BOY

THE LEGEND OF ZELDA. Ahora que están a punto de llegar las dos nuevas entregas de «Zelda» no está de más recordar la calidad del original de GB.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Spiderman

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. Tomb Raider
3. Mission: Impossible

POKÉMON ORO.

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Oro y Plata
3. Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

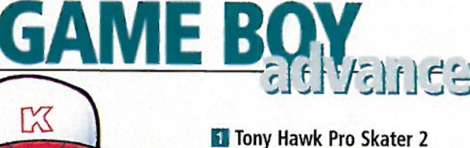
LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER

GAME BOY advance



KONAMI RACERS

1. Tony Hawk Pro Skater 2
2. F-Zero
3. Castlevania
4. Super Mario Advance
5. KONAMI RACERS

NINTENDO 64

BANJO TOOIE. Después de varios meses, este sensacional plataformas de Rare sigue siendo el más vendido de N64, y uno de sus mejores juegos.

VELOCIDAD
1. Excitebike 64
2. Ridge Racer 64
3. Star Wars: Racer

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1. Perfect Dark
2. Goldeneye (P. Choice)
3. El Mundo Nunca es...
4. Turok 3

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis
2. 1080° Snowboarding
3. Int. Track & Field

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Zelda: Majora's Mask

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Winback
3. Shadowman

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

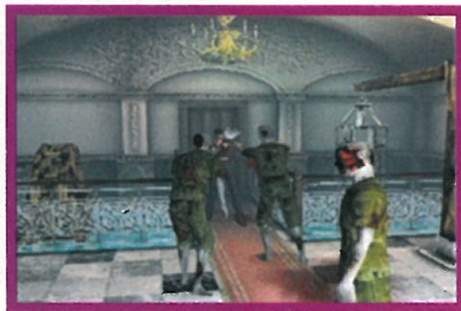
PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Banjo-Tooie
3. Donkey Kong 64

VARIOS
1. Pokémon Stadium
2. Mario Party 2
3. Pokémon Puzzle League

Imprescindibles
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK

SUPER MARIO 64. A la espera de «Paper Mario»

PS2



RE CODE VERONICA X. Se ha hecho esperar, pero por fin los usuarios de PS 2 pueden disfrutar del mejor juego de terror hasta la fecha.

SHOOT'EM UP
1. Unreal Tournament
2. Red Faction

LUCHA
1. Tekken Tag Tournament
2. Dead or Alive Hardcore
3. BLOODY ROAR 3

AVENTURA
1. RE CODE: VERONICA X
2. Onimusha
3. Monkey Island

ACCIÓN
1. Zone of The Enders
2. Extermination
3. Oni
4. The Bouncer

FÚTBOL
1. ISS
2. FIFA 2001

GT 3. Sony está arrasando con él.

VELOCIDAD
1. GT 3 A SPEC
2. Ridge Racer V
3. Moto GPi

ESTRATEGIA
1. Kessen

PLATAFORMAS
1. Rayman Revolution

DEPORTIVOS
1. NBA 2001
2. KO Kings 2001
3. NBA Street

VARIOS
1. Sky Odyssey

Imprescindibles
- EXTERMINATION
- FIFA 2001
- GRAN TURISMO 3
- ISS UMBRO
- ONIMUSHA
- RAYMAN REVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN TT
- UNREAL TOURNAMENT
- ZONE OF THE ENDERS

BLOODY ROAR 3. La lucha recibe otro gran representante en PS 2 de la mano de Hudson.

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: Si os gusta la lucha, **«X-Men Mutant Academy 2»** puede ser una buena opción.

NINTENDO 64: A la espera de las grandes novedades para septiembre, echad un vistazo a nuestra lista de imprescindibles.

GAME BOY: Este mes ha salido un curioso RPG bajo el título de **«Dracula»**. Puede ser una buena opción.

DREAMCAST: De momento no hay novedades, así que ¿por qué no miráis si os falta alguno de los recomendados?

PLAYSTATION 2: Compra obligada, salvo que lo hayáis jugado en DC: **«RE Code: Veronica»**. Y si os gusta la lucha, «Bloody Roar 3» os va a encantar.

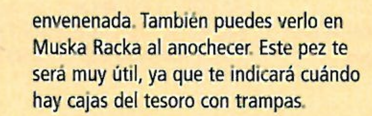
GAME BOY ADVANCE: No dejéis pasar **«Konami Krazy Racers»**.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Trucos

DARK CLOUD

Teniendo en cuenta las novedosas situaciones que vais a encontrar en este RPG para PS2, algunas realmente atípicas en el género, os vendrá bien seguir esta pequeña guía que hemos preparado con consejos generales para construir y también para derrotar a los principales enemigos. ¡Soy minero, oiga!



MENSAJES PARA EL BUEN CONSTRUCTOR... Y AVENTURERO

• Una de las cosas que has de tener claras desde un principio es no atacar sin medida, pues las armas se rompen fácilmente, sobre todo al principio. Economiza tus estocadas.

• No sólo los cofres tienen ítems importantes, en muchas ocasiones tendrás que matar un enemigo para obtener la llave para acceder al siguiente nivel de la mazmorra.

• Las mazmorras son agotadoramente largas, no hagas todos los niveles de un tirón. Sal para recobrarte cuando termines un nivel, ya que al reentrar en la mazmorra podrás seguir en el nivel en el que te quedaste.

• Busca fuentes de agua (aparecen indicadas con un icono azul en el mapa) para recobrarte. Ten presente siempre su posición por si tienes que volver a ellas para quitarte la sed o recobrar energía.

• En el modo Edición, cada casa tiene huecos en el menú que hay que rellenar con objetos que encuentras en la mazmorra. Por ello, abre todas las piezas de Atla que hay en cada nivel y acostúmbrate a preguntar a todos los personajes que liberes sobre qué querrían para su casa. Así podrás añadir los objetos al menú.

• A la hora de editar, ten en cuenta que los caminos y lagunas también ayudan a que el pueblo en construcción funcione mejor. Aprende a distribuirlos, pero cuida de que no bloqueen tu avance en el modo Caminar.

CÓMO PESCAR BIEN SIN VER "JARA Y SEDAL"

Para salir victorioso en tu pesca, lanza el anzuelo justo en frente del pez y espera a que los mordisquee. Pulsa rápidamente X cuando el flotador se hunda. Tirará de él automáticamente. No malinterpretes cuando el flotador vaya a hundirse, o puedes perder el cebo. Has de tener paciencia, pues al principio cuesta bastante. Tienes que acostumbrarte a las indicaciones de las vibraciones del Dual Shock.

Un pez especialmente raro es el Mardan Garayan. Búscalo en la cascada de Matataki Village por la noche. Para cogerlo con garantías, usa una manzana envenenada. También puedes verlo en Muska Racka al anochecer. Este pez te será muy útil, ya que te indicará cuándo hay cajas del tesoro con trampas.

HP MÁXIMO DE CADA PERSONAJE

Los personajes que se unan a tu grupo podrán tener una cantidad máxima de HP. Estas son las cifras para cada uno:

• Toan: 170
• Xiao: 140
• Goro: 170
• Osmond: 160
• Ruby: 140
• Ungaga: 150

LOS ENEMIGOS MÁS RETORCIDOS

• Dran será el primer gran enemigo al que te vas a tener que enfrentar. La técnica es sencilla. Has de ir cambiando entre Toan y Xiao. La gatita debe atacarle en la cara, de manera que se sienta provocado e intente aporrearos. Ahora, con Toan, golpéale unas cuantas veces e inmediatamente aléjate o te soltará una buena castaña. Aleja a Xiao para que tampoco reciba impactos. Siguiendo este sistema no deberías tener muchos problemas. Por cierto, la Pluma de Dran también puede ayudarte en el combate.

• Utan va a darte algunos problemas más. Para poder acabar con él con garantías, la clave está en alternar entre Toan y Goro. Golpéale en los pies con el arma de Goro y luego dale un espadazo con Toan. Has de tener cuidado con las semillas que coge del árbol, pues cuesta esquivarlas. Cuando se siente, aprovecha para darle un par de golpes. Repite la mecánica y habrás triunfado.

• La Saia es un rival bastante duro, así que coge provisiones y usa las mejores armas que tengas, equipándolas con las gemas de fuego. Su ataque principal son los bloques de hielo. No intentes corretear esquivándolos, pues te cansarás inútilmente. Lo más útil es correr en zigzag. Cuando pare un poco, da un espadazo para romper el escudo por unos instantes y lanza magia de fuego con Ruby. Vuelve a Toan y reinicia la mecánica.

• La Maldición del Rey no va a ser especialmente problemática a estas alturas del juego. Usa la carga de Ungaga cuando el enemigo se acerque hasta que el humo rodee el ataúd. Coge el personaje más poderoso que tengas, pon el elemento Sagrado como activo y dale caña al ataud. El humo volverá a coger forma humana y habrá que hacer lo mismo. Si eres rápido puedes cambiar a Ungaga y atacar antes de que el humo tenga forma humana, con lo que tendrás algo de ventaja extra.

Jo, no nos negaréis lo que se parece este tipo a Sefirot de Final Fantasy VII, ¿verdad? Por fortuna para todos nosotros no es él, pero no os fiéis.

Si estás cansado, no dudes en salir de una mazmorra y regresar al pueblo a recuperar fuerzas y echarte unas charlitas, ya que al volver continuarás en el nivel que lo dejaste.

• Minotaur Joe es un rival bastante curioso. Selecciona al mejor personaje que tengas y muévete alrededor del ring hasta que quede un barril entre Joe y tú. Sorprendentemente, se pondrá a beber, así que aprovecha para "canearlo" directamente. Esquiva su contraataque y busca un nuevo barril. Si lo haces bien, puedes salir ileso del combate.

• Bueno, con el Genio Oscuro la cosa ya cambia. Prepárate para un combate de tintes apocalípticos. Su ataque se dividirá en tres fases. En la primera, serán sus manos las que te ataquen. Sólo serán vulnerables a un tipo de elemento. Mira el color de la gema en la parte trasera para saber qué elemento utilizar. Va a costar acabar con ellas así que tómatelo con calma. Empieza la segunda fase, en la que el genio lanzará rayos o usará un ataque superveloz e imposible de esquivar (a veces lo hace también en la primera fase). Muévete a los lados para esquivar los rayos y dispara a su cabeza con Ruby. Si se ensaña con el ataque imposible de esquivar, no pares de dispararle a la cabeza. Llegamos así a la fase final, en la que el Genio toma su verdadera forma (vaya costumbre tienen los malos de volverse horribles cuando están a punto de morir). Ojo, que aquí va a aparecer una escolta para dar aún más problemas. Si los destruyes, el Genio abrirá la boca, dejando al descubierto su punto débil. Ya sabes, al ataque. Cuidado, porque su rayo es terrible. Para evitarlo, corre en círculo y ve aproximándote a un costado. Hazlo todo con precisión milimétrica, pues dos impactos de este ataque bastan para dejarte para el arrastre. También te atacará con ondas de energía cuando le golpees, aunque estas son más fáciles de esquivar. Si sigues estos consejos y tienes unas armas convenientemente potenciadas, deberías dar cuenta del Genio y devolver la paz al Mundo. ¡Eh, pero espera, que aún hay más!

EL DEMON SHAFT

Una vez hayas derrotado al Genio y salvado la partida, la nueva opción del Demon Shaft estará disponible para tí. Ve a la zona del Castillo del Cielo Oscuro y encontrarás una mazmorra de ¡100 niveles nada menos! con enemigos antiguos y nuevos. Para avanzar, busca los símbolos del Caballero Negro. Completa la mazmorra y conseguirás la Chronicle Sword 2. Seguro que ahora todo te es más fácil.

Si te ves rodeado por enemigos, lo mejor es que le des a la pausa y pienses mejor cómo defenderte.

A la hora de reconstruir una aldea, procura pedir antes consejo a sus antiguos habitantes.

Hablar con los personajes es imprescindible para avanzar con buen pie en la aventura.

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

El mejor "survival horror" del mercado ha sido versionado al fin para PS2. Eso significa que los que no os hayáis enfrentado a la versión de DC deberéis sobrevivir a luchas y puzzles que pueden acabar con vuestra cordura... y vuestro flujo sanguíneo. No os preocupéis, porque hay un rayo de luz en vuestras vidas: su nombre empieza por guía y la tenéis aquí mismo...

Y LAS PRÓXIMAS CANDIDATAS A MISS ESPAÑA SON...

Sí, puedes tener claro que te vas a ver acosado por monstruos en todo momento. En algunos casos no darán muchos problemas pero en otros serán tu pesadilla (por pesados y por feos, claro). Veámoslos:

• **Zombies**: Ya son como de la familia. Usa las armas más sencillas contra ellos y no olvides dispararles cuando intenten levantarse de nuevo.

• **Perros**: Son rápidos y se enganchan a tí con sus fauces, así que aporrea los botones para soltarte. El revólver debería dar cuenta de ellos.

• **Larguiruchos**: Tienen los brazos desproporcionadamente largos y no paran de acosarte. Aquí debes pensar en armas algo más potentes que el revólver.

• **Arañas**: Son tan duras como aparentan. Usa armas explosivas, como granadas, si no quieres convertirte en su almuerzo.

• **Murciélagos**: Tanto rollo con Alone in the Dark y resulta que el sistema ya estaba inventado. Usa la linterna para ahuyentarlos (aunque también puedes matarlos).

• **Gusanos gigantes**: Es relativamente fácil acertarles, así que usa la escopeta para vencerles lo antes posible.

• **Cazadores**: No pestañees cuando estén delante. Tírales una granada lo antes posible o te trocearán en menos que canta un avestruz.

• **Tyrant**: Déjate de chiquitas. Usa artillería pesada contra este tipo, pues su resistencia es fuera de lo común. De vez en cuando muévete para esquivar sus ataques. ¡Y no te se te ocurra quedarte parado en un sitio!

• **Albinoides**: Prepara tu mejor arma y... ¡pasa de ella! Contra estos bichos lo mejor que puedes hacer es correr. No intentes destruirlos o ellos lo harán primero contigo.

• **Jefe final** (Claire): Es muy poderoso, así que usa el rifle para apuntarle al corazón (vaya chapuza dejárselo al descubierto). Muy posiblemente eso no baste, así que si aún tienes munición para ametralladora, no dudes en usarla.

• **Alexia**: Aparecerá dos veces. En el primer encuentro, usa la magnum contra el engendro. La segunda vez no será tan fácil, así que usa contra la dama lo mejor que tengas. Ácido o granadas suelen funcionar.

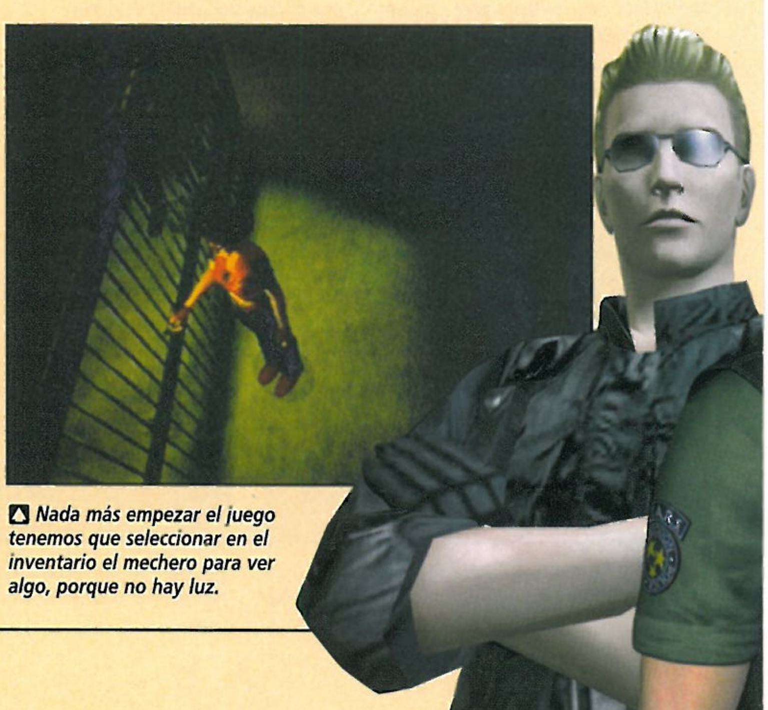
LOS PUZZLES MÁS COMPLICADOS

• **El escáner 3D**: Primero deberás poner el emblema con forma de águila que encontrarás al principio dentro del escáner. Luego, encuentra un material llamado TG-01 (dentro del camión en llamas) y úsalo en la máquina de la derecha del escáner. Así harás una copia del emblema, la cual no activará el pesado detector de metales.

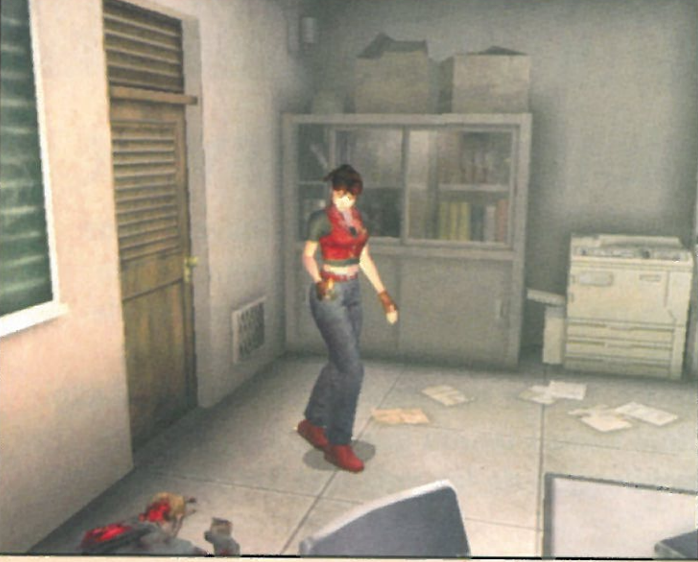
• **Desbloquear el sistema de seguridad de la mansión**: Ve a la parte superior de la mansión, donde encontrarás una especie de oficina. Algo escondida hay una tarjeta de identificación con una contraseña. Ve al ordenador que hay abajo y usa la contraseña para abrir las puertas.

• **La contraseña del reloj**: Después de la escena en la que Steve "remata" a su padre, Claire deberá encontrar la contraseña para acceder al ordenador. Para averiguarla, coge el papel que hay a la izquierda del escritorio. Usa las instrucciones para engañar al reloj del ordenador. Obtendrás la clave "1971".

• **Un esqueleto tomando el sol**: En cierto momento la vista pasará a mostrar lo que enfoca una cámara de



Nada más empezar el juego tenemos que seleccionar en el inventario el mechero para ver algo, porque no hay luz.



seguridad (la cual puedes mover). Desplaza la visión a la derecha y centra la vista en el cuadro de un esqueleto en la playa. Haz zoom y anota el número 1126 que allí aparecen. La alarma dejará de sonar. El número es una contraseña para entrar en la sala que estabas viendo.

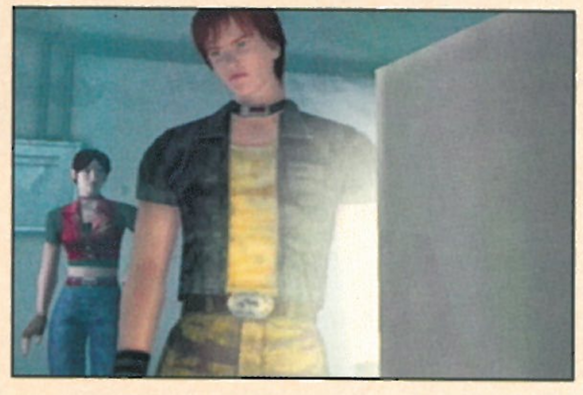
• **La sala del gas**: Encontrarás varias estatuas en una habitación. Coge la espada de una de ellas y empezarás a ser gaseado. Ve a la sala del centro de la habitación y empuja la barra que tiene en su base. Gírala completamente y se hundirá. El gas desaparecerá. La estatua de la espada girará y aparecerá una dama de hierro. Usa la espada sobre ella y se abrirá.

• **Los siete cuadros**: Ve a la habitación que desbloqueaste con el ordenador. Llegarás a una sala con siete cuadros. Mira el cuadro grande y lee el mensaje. Pulsa los botones de los cuadros en este orden: mujer, hombre con dos niños, pelirroja del té, hombre con la placa azul y blanca, hombre con un libro, hombre con palo de vela y cuadro grande. Curioso el puzzle, ¿no?

• **Cambiar la temperatura**: Pasada ya la mitad de la aventura, tendrás que tomar el control de Chris. Llegarás a una sala donde hay una cabina de laboratorio. Abre la puerta de cristal y pon la temperatura a 128 grados. La jarra cambiará de color y podrás cogerla. Misterios del clima...

• **El fluido hidráulico**: Muy avanzado el juego, llegarás a un panel con cuatro contenedores, aunque uno está roto. Los otros tienen los números 3, 5 y 10. Has de llenar el del número diez hasta la línea roja (el 7). Pulsa el botón del contenedor 3 cuatro veces y luego el que está al lado del contenedor 10. Pulsa el botón del contenedor 3 una vez y el del contenedor 5 una vez.

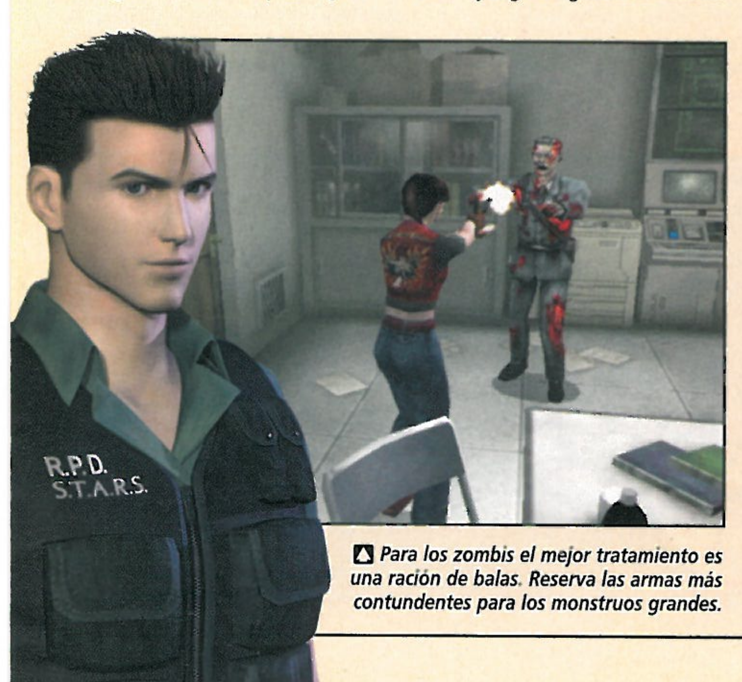
• **La estatua del león**: ¡Estamos casi acabando el juego! Chris ha desconectado la energía y puedes coger dos piedras que hay en la estatua que antes giraba. Ve a la sala principal de la mansión y dirígete a las escaleras. Llega hasta la caja de música y usa la piedra azul del ojo de la estatua. Se abrirá la caja. Entra en el camino secreto y llega al siguiente dormitorio.



Después de que Steve "remate" a su papa-zombi, hay que averiguar la contraseña del ordenador, que no es otra que 1971. De nada, majo.

Pon la piedra roja en la caja de música y coge la placa metálica. Ponla en la otra caja de música y aparecerán una escala por la que subir.

• **La terminal del ordenador**: Has llegado al final. Ya sólo un código te separa del último enfrentamiento. ¿Cuál será? ¡Efectivamente, compañeros! Pon "Veronica" como clave para activar la secuencia de destrucción. Tras esto llega el enfrentamiento con Alexia. Salva a Claire y tras la secuencia de presentación usa todo lo que tengas contra ese bicharraco. Cuando intente golpearte con la cola apártate. Tras unos toques se dividirá en dos y volará. Corre hacia el lanzador y empieza a disparar con él. Un impacto y serás un héroe. ¡Ha costado, pero has logrado acabar con la amenaza! Bueno, por ahora, porque aunque Capcom no ha dicho nada al respecto, estamos seguros de que tiene en la incubadora un nuevo Resident Evil para PS2. Si es que esto de la atracción del miedo...



Para los zombis el mejor tratamiento es una ración de balas. Reserva las armas más contundentes para los monstruos grandes.

FINAL FANTASY IX

Realmente se nos han acabado los adjetivos para calificar y agradecer la manera en que habéis respondido a nuestra proposición de enviar vuestros propios trucos sobre Final Fantasy. ¡Es que han llegado tantas cartas que al final hemos tenido que ampliar otro mes la publicación de las mejores! Ahí van más.

Nadie se puede resistir al divertido minijuego de excavar en la pared en el pasaje de los Fósiles para encontrar objetos. ¡Si es que este juego de Square tiene detalles por doquier!

Eduardo García, de Fuenlabrada nos cuenta lo siguiente:
*"Escribo este e-mail para contaros lo único interesante que he podido descubrir sobre FF IX con motivo de la especie de concurso que habéis organizado.
Si ya has matado al monstruo de la tienda de armas de Treno y el premio os pareció minúsculo volved otra vez en el 4° CD y encontraréis otro monstruo distinto. Equipados con Matabestias no será muy difícil vencerle y recibiréis la Tiara mágica que elevará la defensa mágica del luchador."*

A. M. García nos cuenta desde la red cómo conseguir la Excalibur 2:
"Llega al lugar de los recuerdos en la sala por donde sales al espacio en menos de 12 horas y en una columna está el arma."

Juan Diego R., también nos manda un e-mail para contarnos un truco:
"En el menú principal, cuando vas a curar a los aliados con la magia CURA con Garnet o Eiko, cuando aparece la flecha del indicador, para dársela la pulsas para abajo dos o tres segundos y luego la sueltas, pero en dirección contraria, y aparecerá la flecha para poder curar a los cuatro a la vez. Hay que intentarlo varias veces para que salga. Un saludo."

Para acabar por este mes, aquí tenéis la jugosa y extensa carta de Eduardo Paniagua, de Navarra:
*"En el cuarto CD del juego, en una pequeña isla situada al extremo oeste del Continente Exterior, casi en el centro del mapa, se ocultan una serie de sorpresas, las cuales no he visto reflejadas en ninguna guía de este juego y que nos reportarán numerosos puntos de experiencia si vamos preparados. Esta isla se llama "Isla Bail" y es reconocible ya que únicamente posee un bosque en medio de tierra pelada, una gran montaña solitaria y ninguna costa en la que desembarcar, cosa subsanable si nuestro equipo va en la nave "Invencible". Puede que incluso esta isla os suene ya de antes, porque una chocografía nos revelará el emplazamiento de un tesoro en la ladera de la montaña. Bien, si correteamos por el único bosque que hay, tendremos un encuentro, pero en vez de música de combate tendremos una musiquilla típica que nos anuncia la presencia de Ragtime o bien la de esos bichitos gorrones que nos piden gemas a cambio de importantes cantidades de PH. Tendremos la presencia de una cabra de piel amarillenta que nos dirá: "¿Has visto a todos los otros?". Si así ha sido, la simpática cabrita (por no decir ca...) nos dará un "anillo Rosetta".
Esta isla está plagada de cabritas como la de antes, pero esta vez de lana blanca y, la verdad, pero para mí que estas se llevan la palma como bichos más fuertes del juego. Se llaman "Yangs", tienen nivel 72, unos 20.000 de vida y unos 3.000 de magia. Ahí es nada. La debilidad de estos bichos son los hechizos tipo "Sombra", con lo que Odín podrá eliminarlos de un plumazo. La recompensa será unos 25.000-30.000 puntos de experiencia."*

Eso es todo por ahora. Tenemos que decir que nos siguen llegando cartas, no solo para la serie Final Fantasy, sino para toda clase de juegos. ¡Estamos desbordados pero muy contentos! Por eso posiblemente preparemos un apartado especial con todos ellos. ¡Atentos a los próximos números!

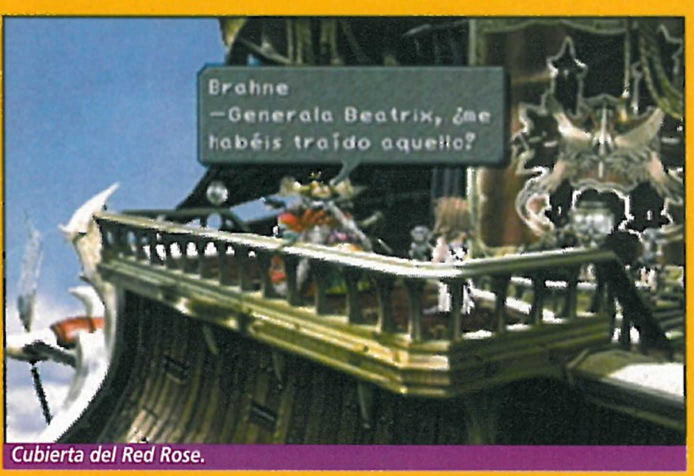
Pasaje de los Fósiles.

Entrada al árbol Lifa.

Pinaccle Rocks.

Treno.

Castillo de Alejandría.



Cubierta del Red Rose.

NUEVA SERIE DE PRODUCTOS

IMAGINE NO LIMITS

¡Si creías que ésto había terminado...
...no ha hecho más que empezar!

Nuestros mejores productos para la nueva serie "GAME BOY ADVANCE"

- **POWER LINK**: Cable de conexión para cualquier producto de la serie "GAME BOY"
- **SHOCK'N'ROCK**: Batería de 10 horas recargable, agarre mejorado, vibración, altavoces con amplificación y salida de auriculares
- **WORM LIGHT**: advance con "Pass-Thru": Conecta un "Cable Link" simultáneamente con la "Worm Light"

BUSCAMOS DELEGADOS POR ZONAS.
MAYORISTAS INTERESADOS PUEDEN CONTACTAR VIA E-MAIL: wvdb@nykocanarias.com)

Distribuidor Oficial en España:

Contactos:
Clientes: info@nykocanarias.com
Comerciales: comercial@nykocanarias.com

C/ Angel Guimerá, nº 3 ● 35120 - Las Palmas de Gran Canaria

Tel: 928 151435 ● Fax: 928 735725

READY TO RUMBLE ROUND 2

Esta saga de boxeo cómico se ha convertido en toda una institución en el mundo de las consolas. Lamentablemente, su primer cartucho para Game Boy Advance no es todo lo bueno que esperábamos, pero aun así os divertiréis pegando mamporros espectaculares. Una constante de la serie: los personajes ocultos. Aquí tampoco faltan.

MICHAEL JACKSON
La estrella de esta edición. En el menú principal, ilumina la opción Arcade y pulsa ←, ←, →, →, ←, →, L + R.

RUMBLEMAN
Ilumina la opción Championship en el menú principal y presiona ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L + R.

SHAQ
¿A quién me suena éste? Ilumina la opción Survival del menú principal y pulsa ← cuatro veces, → dos veces, ← dos veces, →, L + R.

VENCER POR FUERA DEL RING
Consigue tres Rumbles seguidos sin usarlos. Noquea a tu oponente dos veces y usa un rumble y un combo. Si todo ha ido bien, el pobre desgraciado debería salir despedido fuera del ring. Eso sí, lograrlo no está al alcance de todos...

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Decir que Gran Turismo 3 es un gran juego de coches es como decir que el Atlántico tiene mucha agua. La maestría de Poliphony Digital ha quedado más que demostrada con un simulador que os hará dudar entre realidad y ficción. Como dice su publicidad, hay muchos motivos en GT3 por los que pararás en mitad de una carrera... Como apuntar nuestros trucos, por ejemplo.

MODO PROFESIONAL
Selecciona el modo Arcade, ilumina la opción difícil y mantén pulsados los botones L1 + R1 hasta que aparezca el texto "Profesional".

TOYOTA SPRINTER TRUENDO GT-APEX
Completa la Sunday Cup con medallas de oro en las tres carreras y podrás desbloquear este pedazo de coche.

MAZDA EUNOS ROADSTER
Un cochazo es lo que obtendrás si acabas con éxito la Cupman Cup con medallas de oro en las tres carreras.

MAZDA ROADSTER RS
Este ya es más complicadillo: completa las copas Spider y Roadster con medallas de oro en todas las carreras.

NISSAN SILVIA K'S 1800CC
Gana la serie de principiante FR Challenge y será todo tuyo. Sí, tiene un nombre muy raro, pero no veas como tira.

SILVER HONDA CRX DEL SOL SIR
Jo, ya parece el nombre de un Street Fighter. Gana la carrera de principiante de la serie NA Sports para desbloquearlo. Y eso es todo por ahora. En próximos números os daremos algunos super-vehículos más. ¡Si es que este juego es la bomba!

GRANDIA 2

¡La batalla entre el Bien y el Mal se libra en tu Dreamcast! Ayuda a Ryudo a vencer al malvado Valmar y entrarás en un mundo en el que quedarás atrapado para siempre. Rol del bueno, caballeros. Tan bueno, que hasta tiene más trucos todavía.

PARTIDA DISTINTA
Completa el juego una vez y vuelve a jugar. Aparecerán nuevos ítems en distintas localizaciones. Aunque el desarrollo en sí no varía gran cosa, puedes jugar de modo algo distinto.

CONSEGUIR EL LIBRO DE LA GUERRA
Si quieres obtener las magias de este libro gana el Walnut Game seis veces. Al volver al juego normal, recibirás el Book of War.

EL PODER DE MILLENIA
En la ciudad de Roan hay un marinero que te reta a un pulso. Primero habrás de vencer con Ryudo pero, opcionalmente, podrás echar otra competición con Millenia. Si ganas, recibirás ítems muy útiles.

ESCENARIO ESPECIAL
Cuando Roan, una vez hecho rey, se una a tu equipo, sal del palacio. hay dos caminos posibles: Raul Hills y la zona del palacio de Roan al sur. Ve a Raul Hills. Allí aparecerá un escenario especial en el que podrás entrenar.

OBTENER EL DRAGON EGG
Dirígete a Raul Hills y ve a un sitio en ruinas. Cuidado con los monstruos voladores, usa movimientos Cancel. Una vez vencida la "resistencia", busca en el edificio más alto de todos el "Dragon Egg". Asígnalo y verás que es distinto a los otros huevos.

SACAR PARTIDO DE MILLENIA EN LOS COMBATES
Como sabrás, Millenia tiene la característica especial de que se va enfadando a medida que recibe

impactos. Si su enfado llega al máximo, usará sus ataques mágicos, con el consecuente gasto de MP's. Para usar esto a tu favor, si el personaje está a punto de morir, deja que muera y luego resucítala con el Yomi's Elixir. En la mayor parte de los casos se enfadará al resucitar y soltará todas las magias. En este sentido es importante que mejores todo lo que puedas la magia Fallen Wings, ya que, sin tener en cuenta el White Apocalipse de Elena, estamos hablando del ataque más poderoso del juego.

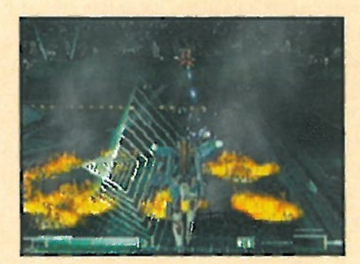
CÓMO OPTIMIZAR TU RENDIMIENTO EN LOS COMBATES
Cada uno de los personajes tiene unos puntos flacos y otros fuertes a la hora de combatir. Dedícate a mejorarlos con los ítems y el dinero que consigas y vencerás con más facilidad.

- Ryudo es el más equilibrado de todos. Potencia sus magias normales y úsalo para los criticals, pues suele reaccionar rápidamente. Además, saca todo el juego de alguno de los Eggs, pero no lo intentes con todos pues al final tendrás magias pero poco útiles.
- Elena es terriblemente lenta y débil. Usa sus criticals sólo si estás muy seguro de que te va a dar tiempo. Sus combos son muy poco fuertes, así que mejora sus magias, que pueden convertirse en las mejores del juego, en especial el White Apocalipse.
- Millenia se parece a su alter ego Elena, aunque está más equilibrada. Sus combos son más útiles, y su punto fuerte sigue siendo la magia. Los hechizos Fallen Wings o Starving Tongue te van a sacar de apuros.
- Roan no debe ser menospreciado. Sus combos son muy potentes si mejoras su fuerza y sus magias, sin ser nada del otro mundo, son efectivas. Ojo con los criticals, úsalos solo si has mejorado la velocidad del personaje.
- Mareg es el mejor, lógicamente, en los combos. Puede quitar más de 500 puntos sin problema, así que resérvalo para esos casos. Mejora el Beast-King Blast como recurso de emergencia.
- Tio viene a sustituir a Roan y sus habilidades son muy similares. Úsala para los combos y para las magias que afecten a más de un personaje.

ZONE OF THE ENDERS

Mazinger Z tenía su gracia y eso, pero cuando juguéis a la joya de tito Kojima no volveréis a ver las batallas de mechs con el mismo prisma. En el nº 116 ya tuvisteis un montón de trucos, pero resulta que nosotros nunca nos damos por satisfechos y hemos encontrado muchos más.

SALUD Y MUNICIÓN A TOPE
Cuando estés en medio de un combate, pausa el juego y pulsa L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. El terror ha llegado para los enemigos.



VER EL SEGUNDO FINAL "VERDADERO"
Ahí va el reto para los profesionales. Acaba con todos los edificios y supervivientes en las misiones normales y las SOS (sin dejar ninguno, ¿eh?). También debes destruir la colonia en la misión 5ª y final SOS. Sigue jugando normalmente y Tyrant será tu jefe final. Si le vences, ve al escenario Mountain 1 y asistirás al "final malo". Para completistas.

MODO VERSUS SIN ACABAR EL JUEGO
Ya dijimos que al acabar el juego, este modo se desbloquea. Pues bien, si no quieres complicarte tanto la vida y tienes amigo "brasas" esperando, dirígete a la pantalla donde pone "Push Start Button" y pulsa ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

VANISING POINT

A ver, mira al horizonte. ¿Ves popping? Pues claro que no, hombre. ¡Si el nombre del juego va por eso! ¿Qué? Sí, también tiene coches y circuitos para que te quedes a gusto. Acelera en tu Play, que también hay sorpresas.

BONUS AL BUEN CONDUCTOR
Gana un torneo en primera posición y desbloquearás opciones de juego adicionales, así como secuencias FMV, galerías y coches.

TIEMPO INMEJORABLE
Tienes que ser rápido. Pausa el juego cuando tu coche pase la línea de comienzo al empezar la carrera y antes de que el tiempo marque "0: 00.10". Quita la pausa y verás que el contador no se mueve. ¡Un tiempo de Guinness, baby!

WACKY RACES

Y alláaaa van, pasando la línea de salida, son Pierre Nodoyuna y Patán en su vehículo diabólico, los hermanos Macana, los Pandilleros y el Súper Chatarra Special, pero... ¡Atención, que aparece el profesor Locovitch con trucos de los buenos!

TRUCOS EN LA PANTALLA... DE TRUCOS
Ve a la sección de trampas e introduce cualquiera de estas claves para obtener las ventajas correspondientes.

CLAVE	VENTAJA
CHIMPGIVEAWAY	Todas las pistas
GADGETDEAROUT	Todos los gadgets
MONKEYSPOILERS	Todos los coches
THOSEWACKYKIDS	Modo Kid

TRUCOS A LA CARTA

RAQUEL MINGUEZ (BARCELONA)
¡Hola, Hobby Consolas! Mi nombre es Raquel y soy de Barcelona. Hace tiempo me pasé el ***Final Fantasy VII****, ahora quiero volvérmelo a pasar pero estoy en Ciudad Huesos y no me acuerdo de dónde hay que cavar; tampoco me acuerdo de dónde hay que situar a los excavadores. Por eso me gustaría que me ayudarais y si pudierais ponerme una fotografía con el lugar exacto os estaría muy agradecida.*
Deciros que sigáis haciendo la revista porque es la mejor y que os sigo desde los primeros números, cuando tenía 4 añitos más o menos porque ¡desde pequeña me encanta!
¿Desde los 4 años? Eso sí que es vocación y lo demás es tontería. ¡Si a esa edad yo sólo sabía leer "mi mamá me mima"! Bueno, para tu problema en Ciudad Huesos la respuesta es la siguiente: contrata a muchos excavadores en tandas de 5 y ordena la excavación en la parte de arriba, a la izquierda de la cabaña en forma de calavera. Allí encontrarás el Arpa Lunar. ¡Bueno, a ver si se animan más chicas a escribir!

SEBASTIÁN BOVER (PALMA DE MALLORCA)
Hola, me llamo Sebastián, tengo 14 años y una GBC y con el juego ***Duke Nukem****, y como estoy más que harto de pasármelo quisiera pediros trucos de los buenos. Por favor, ¡¡Publicad mi carta!!*
Bueeno, bueno, no grites, que aquí tienes tu carta. Para ser invencible, ve a la pantalla de título y pulsa ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑ y ↑. También puedes elegir nivel si presionas ←, →, ↑, ↑, ↓, ↑, → e ← en el mismo lugar. Por último, un pequeño truquillo para evitar hacerte daño al caer. Pausa el juego justo antes de tocar el suelo. Al volver a la partida aterrizarás sin perder nada de vida.

OSCAR PIZARRO (BARCELONA)
Hola, ¿qué tal? Me gustaría que me resolviérais un problema que tengo en el ***Silent Hill*** *de PS. Estoy en el colegio en la sala del piano, y en la pared hay un póster que me habla de un pelícano, una paloma, un cuervo, un cisne y una corneja y al final dice que qué animal será la clave y a cuál tendrá que seguir para obtener la luna plateada. Supongo que la clave está en el piano pero he probado varias combinaciones de teclas y no he conseguido resolver el acertijo. Estaría muy agradecido si me resolviérais esta duda.*
Como piensas, el verdadero dilema se encuentra en el piano. Para la resolución del mismo, vamos a numerar las teclas blancas, siendo la 1 la que está más a la izquierda, y pondrémos letras a las negras, de manera que la que esté más a la izquierda sea la A y la que esté más a la derecha sea la E. ¿Entendido el sistema? Entonces, la secuencia sería: 2, 6, E, 5 y A. Aparecerá el medallón de plata, que deberás poner en el hueco del reloj del patio. Aun queda otro acertijo, pero intenta hacerlo tú solito.

RAFAEL RODRIGUEZ (GRANADA)
Hola, soy Rafa de Granada y estaría muy agradecido si me pudiérais resolver la siguiente cuestión: en el juego ***Silver*** *de Dreamcast, llego hasta la gran ciudad de Riven, donde acabo de recoger el poder del fuego de la torre del Mago, en esa ciudad hay un embarcadero con un remero, que me tendría que transportar a la otra orilla pero, ¡no consigo que lo haga! Tengo un medallón maldito y un oso de peluche. ¿Qué debo hacer?*
Ay, el mundo de los negocios siempre es duro. El remero es muy listo, así que para que te lleve a Thaddeus otro lado tienes que pagarle con el medallón maldito.

TRUCOS A LA CARTA

JUAN JOSÉ BRECIA (MELILLA)

Queridos colegas de Hobby Consolas, me llamo Juan José Brecia y soy de la pequeña localidad de Melilla. De todos los trucos para Dreamcast que vosotros habéis puesto yo no he visto ningún truco del juego ***Marvel VS Capcom 2****. De ese juego os iba a pedir: ¿Cómo se consiguen los Vpts y los Npts? Es que sin esos puntos no puedo comprar más jugadores secretos. Por eso os pido ayuda a vosotros, que según yo y mis colegas sois los monstruos de los juegos y trucos. También quiero saber si se puede conseguir el último monstruo que tiene tres transformaciones y cómo. Bueno, espero que me escribáis pronto, un saludo a todos los de Hobby Consolas y en especial a Yen.*

Tú y tus amigos tenéis mucha razón. Pero dejémonos de autobombos porque la verdad es que tu petición es muy difícil. En primer lugar hay que decir que Abyss (el enemigo final) no es seleccionable o al menos aún no se ha encontrado el modo. Yo no albergaría muchas esperanzas. La parte más importante de tu carta tiene una respuesta sencilla, aunque no precisamente fácil de llevar a cabo: para obtener los N-Points debes ganar en combates jugados en red. Lamentablemente, esta modalidad no está disponible en Europa, así que no hay manera de conseguir los puntos. Peor aún lo tienes para obtener los V- Points. Para ello has de conectar tu VMU a una máquina recreativa japonesa del juego (toma ya) y jugar al modo Arcade. En fin, cosas de nipones...

ANTONIO (MÁLAGA)

Hola, me llamo Antonio y busco un milagro que no me pudieron dar otras revistas de videojuegos, por eso acudo a Hobby Consolas como última y desesperada ayuda. Por favor, necesito los trucos de paso de nivel o invulnerabilidad de ***Armorines*** *(Play). Por favor, sois mi última alternativa, ya que en Internet no he encontrado nada al respecto.*

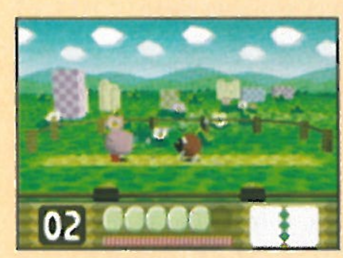
O sea, que recurres a nosotros en ÚLTIMA instancia, ¿eh? Muy bonito, hombre. Pues ahora no te doy trucos... Que es bromilla hombre. Lo que sí tengo que decir es lo que ya he comentado varias veces: aunque me pedías trucos para más juegos, sólo contestamos a un juego por carta, así que no nos mandéis listas interminables, por favor. Ahí va un truco para el divertido Armorines. Para obtener el modo modo cheat mantén presionados L2 + R2 en la pantalla principal y pulsa ←, ↓, →, ↑. Así tendrás las ventajas que pides. Por cierto, para El Mundo Nunca es Suficiente publicamos trucos hace poco en la sección Platinum. Revisa tus archivos.

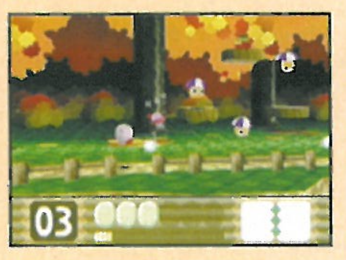
JIMANI ALVARADO (E-MAIL)

Mi nombre es Jihlam Alvarado, soy de Maracaibo, Venezuela y soy asiduo comprador de su revista. Necesito trucos de ***Parasite Eve II****. Bye, bye y gracias de antemano.*

Ese pedazo de rubia que protagoniza Parasite Eve II tiene varios trucos a su disposición, los cuales están registrados en nuestra base de datos: para abrir el Bounty Mode, completa el juego con cualquier final. Para el Scavenger Mode, termina el juego con el final bueno (también desbloquearás el modo Replay). Para el modo Nightmare llega al final de la aventura en el modo Scavenger. Por último, una curiosidad. Completa el juego con rango S y por 10000 BP podrás usar en la nueva partida el Gunblade de Squall.

KIRBY 64: THE CHRYSTAL SHARDS





Yo tengo una teoría. Seguramente todo el tema de los Pokémon y los Digimon salió a partir de Kirby. ¿Os habéis fijado en el sospechoso parecido del tragón con Jigglypuff? Mmm, bueno, dejemos la paranoias aparte, porque lo que importa es que nuestro rosado amigo por fin ha aparecido en las N64 europeas, con un gran juego además. ¡Bueno, no perdamos más tiempo y devoremos los trucos! Y nada de "flatulencias", ¿eh?

SOUND TEST

Si completas el juego y luego vas al menú de opciones, verás un nuevo apartado en el que podrás escuchar los sonidos del cartucho.

MODOS DE BONIFICACIÓN

Recoge todos los cristales del juego hasta que el estatus en la pantalla de selección de juego salvado esté al cien por cien. Aparecerán nuevas opciones que te permitirán, por ejemplo, enfrentarte directamente con los jefes.

KIRBY MALVADO

"¡Eso es imposible!", estarás pensando. Pues no, ya nadie se salva del lado oscuro, ni siquiera el regordete y tragoncete Kirby. Si no me crees, consigue todas las tarjetas de los enemigos, todos los cristales y gana el Modo Boss.

VIDAS EXTRA

Consigue la estrella en el comienzo. Pulsa Start y selecciona "Try Again" (intentarlo de nuevo). Vuelve al mismo nivel y recoge de nuevo la estrella. Puedes hacer eso todas las veces que quieras.

MAYOR DIFICULTAD EN LOS MINIJUEGOS

Completa los minijuegos en el nivel fácil para desbloquear el nivel normal. Vence en el modo normal y se abrirá el modo difícil. Ahora, un pin de Chechu para el que lo adivine: si te pasas el modo difícil... ¡Sí, eso mismo, abres el modo superdifícil! Bueno, el modo Intense, para ser exactos.

VOLAR

Trágate a cualquier criatura que vuele sin pulsar abajo para deshacerte de ella y presiona R para volar .

ROMPER MUROS

Algunos muros sólo se pueden romper con una habilidad concreta, que dependerá del color que tengan:

- Rojo: Fuego
- Azul: Hielo
- Verde: Sierra
- Naranja: Pincho
- Amarillo: Eléctrico
- Negro: Bomba
- Marrón: Piedra
- Rojo + Azul: Cubito de hielo para derretir
- Rojo + Verde: Espada de fuego
- Rojo + Naranja: Flecha de fuego
- Rojo + Amarillo: Explosivo chispeante
- Rojo + Negro: Fuegos artificiales
- Rojo + Marrón: Volcán

SILPHEED: THE LOST PLANET

Todo un clásico de las consolas regresa desde su ya lejana aparición en Mega CD. Los fanáticos de los matamarcianos se sentirán contentos de verlo potenciado con la capacidad de Play2. En definitiva, tenemos ante nosotros un divertido juego que trae trucos en el bolsillo.

TODAS LAS ARMAS

Estamos ante un mata-mata que quiere recuperar la esencia de los clásicos, así que reconozcámoslo, éste

es uno de esos trucos con los que uno lo pasa en grande. Para tener acceso al arsenal del juego introduce la palabra GLOIRE como nombre.

WDL THUNDER TANKS

Cualquiera ha soñado con estar en el ejército y ser el más Rambo de todos, ¿verdad? Bueno, ahora podéis hacerlo con este cartucho. De lo que se trata es de destruir y disfrutar, que de daros passwords ya nos encargamos nosotros. Como éstas:

NIVEL	PASSWORD
1	9HW#H2
2	#V-ZVG
3	QXCZX2

BREATH OF FIRE IV

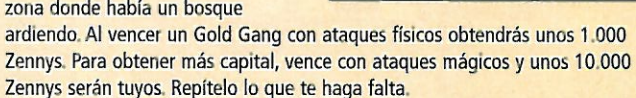
Roleros de pro, regocijaos. Estamos viviendo una etapa de verdadero renacer del género. En los últimos meses han aparecido joyas como Grandia II o Skies of Arcadia para Dreamcast (también tenéis trucos para ellos en este número) o el magistral Final Fantasy IX. Este RPG de Capcom es algo más modestito, pero os lo hará pasar bien. Ojo al dato, que hay trucos.

FINAL ALTERNATIVO

Cuando estés a puntito de llegar al final del juego, Fou-Lu te hará algunas preguntas. Responde a todas con "Maybe so...". Jugarás con el Infinity Dragon. Acaba con tus ex-compañeros y aparecerá un nuevo final. Que crueldad, por favor.

DINERO, DINERO

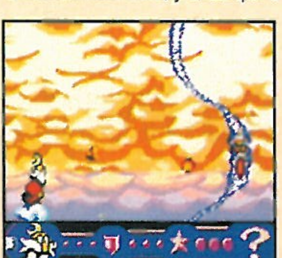
- Ve al signo de interrogación al oeste del templo de Fou-Lou. Ve a la zona donde había un bosque ardiendo. Al vencer un Gold Gang con ataques físicos obtendrás unos 1.000 Zennys. Para obtener más capital, vence con ataques mágicos y unos 10.000 Zennys serán tuyos. Repítelo lo que te haga falta.



- Otra fuente de Zennys está en la isla al sur de Lyp. Hay una planta Moza (no, no es de Zaragoza). Desde ella puedes cortar Moza Grass. Recoge un total de 99 y véndelos por 50 Zennys cada uno y conseguirás 5.000 Zennys. Es un poco cutre, pero funciona, que es lo que importa.
- El último modo de conseguir dinero es el menos limpio de todos. Pulsa el botón de acción contra los habitantes del pueblo con tu personaje y a veces aquellos soltarán Zennys. ¡Es por una buena causa, oiga!

MERLIN

Hay que ver, con lo fácil que lo tenía el mago en la peli de dibujos y aquí las pasa canutas. A sus años, y tiene que ir saltando de plataforma en plataforma y echando sortilegios. ¡Menos mal que es muy divertido! Aquí tenéis las claves de los distintos niveles:



ELEMENTO	CLAVES
Aire	MRFTS: NCVBCH, DRBGSB, SDSD
Humano	CLTSBC: THGDNK, WFDBHS, HCTDW
Agua	NDBR: LBRFC, SLLBF, NCCGQ
Fuego	TNBLTB: CLPMCT, DBBLBG, HNRFH
Bonus	TUPMFO: GSPNHB, NFXJOO, FSTBB

SKIES OF ARCADIA

Vale, ya sabemos que os hemos dicho muchas veces que eso de la piratería está muy mal, pero como decía Groucho Marx, "en su caso haré una excepción". La historia de estos piratas aéreos es una aventura que debéis probar. Si no os convence de por así, esperemos que estos trucos ayuden a valorarla más...

DIBUJO SECRETO

Pon el juego en un lector de compact-disc de PC y abre el archivo "master01.bmp".

SECUENCIA FMV DE AIKA SECRETA

Al empezar el juego y pasar la parte de la nave de Alfonso (qué repipi que es el tío), vuelve a tu isla. Sal de la base subterránea de la Isla de los Piratas. Aika dirá que va a refrescarse un poco. Ve a su casa, dirígete a la puerta y ve hacia la izquierda hasta que veas un tendedero. En esa esquina verás un pañuelo. Inspecciónalo y verás una secuencia en la que se muestra cómo es Aika sin sus coletas. Bueno, a lo mejor queríais ver algo más, pero esto es lo que hay...

ESPECIAL ESCONDIDO

Para conseguirlo necesitarás el Delpinus y 5 miembros en tu grupo. Pon tus SP al completo durante un combate y aparecerá un icono de SP grupal junto al item. Esto hará que ataquen todos los miembros de tu grupo a la vez. Repite los pasos para obtener otro Especial. Ojo, necesitas que todos los miembros del grupo estén vivos. No te quejarás de truco, que es el Especial más potente del juego.

ISS PRO EVOLUTION 2

La única saga capaz a plantarle cara a FIFA hace vibrar a los futboleros de pro (y nunca mejor dicho). Toda la calidad de esta institución creada por Konami en un juego que se disfruta aún más en compañía. Atentos a los interesantes extras que os chivamos:

EQUIPOS ALL-STAR DE EUROPA Y DEL MUNDO

Para poder desbloquearlos tendrás que ganar la Copa Internacional. Tan "sencillo" como eso, y luego, ¡a disfrutar!

EQUIPOS CLÁSICOS DE EUROPA Y DEL MUNDO

Interesantes, ¿verdad? Para que sean todo tuyos completa el juego en el modo Liga. De verdad que merece la pena sacarlos.

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

El otro día vi un ejecutivo montado en patinete en medio de la Castellana. Lo de estos "scooters" ha llegado a calar hondo en la gente, aunque sus efectos ya empiezan a remitir. Para evitar que eso ocurra llega este juego, que nos muestra el fenómeno con unos gráficos en plan "super-deformed" para que todo sea más divertido.

MODO CHEAT
Pausa el juego y pulsa →, ↓, →, ←, →, ↑, →, → y un mensaje te informará de que has desbloqueado todos los personajes y niveles del juego.

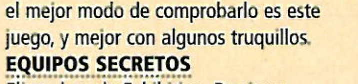
TODOS LOS NIVELES
Ve a la pantalla de selección de nivel y pulsa L2, R1, ■, ▲, L2, ✖ y ✖. A jugar donde quieras.

LOS PERSONAJES
Consigue todas las ruedas del nivel 1 y todas las de la fortaleza si quieres conseguir a Daryl. Para Hector, haz lo propio en el nivel 2. Si lo haces en el 3, obtendrás a Britanny. En el 4, a Tito Oriz. En el 5, a Chippie el mono y en el 6, a Tiki Man.

COMBO DE 6000 PUNTOS
Busca un "halfpipe" en el nivel 1. Estando en el aire, pulsa ↑, ↑, ↓, →, ● Ya verás que movimiento.

ALL-STAR BASEBALL 2001

Reconozcámoslo, lo máximo que sabemos sobre el beisbol es lo que hemos visto en las pelis yanquis. ¿No es hora de informarse ya un poquito? Si lo hiciéramos, descubriríamos que es un deporte apasionante. Os aseguramos que el mejor modo de comprobarlo es este juego, y mejor con algunos truquillos.

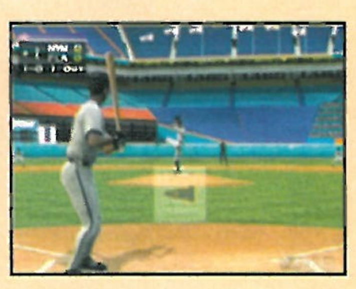


EQUIPOS SECRETOS
Elige el modo Exhibition. Presiona repetidamente L2 + R2 y se desbloquearán los Dingers y los Islanders (venga, comienza por aprenderte estos dos nombres). Un sonido confirmará que lo has hecho bien.

CONSEGUIR MÁS HOMERUNS
Mientras estés bateando, pulsa cuadrado para pasar de contacto a fuerza. Alinea la esquina superior en el lado del triángulo de bateo con el "target" del pitcher. Si se hace en el momento correcto, el 90% de las veces obtendrás un "homerun". ¡Corre!

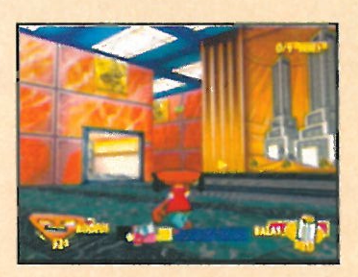
ROBAR SIEMPRE LA SEGUNDA BASE
Pon a corredores en las bases primera y tercera. Intenta robar la segunda base y la CPU siempre lanzará a la tercera base.

BOLA SUPERRÁPIDA
Pon a Randy Johnson como pitcher y selecciona su bola rápida. Apunta tan abajo como pueda en la zona de strike. Mantén presionado X y muévelo hasta la mitad de la zona de strike. El lanzamiento irá a una 100 o 105 millas por hora.



FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE

Llega un momento en el que un peluche tiene que hacer lo que tiene que hacer. Es duro, pero alguien tiene que acabar con todos esos locos que pretenden romper el orden. Sí, todos están chiflados, pero tú también, así que no hay problema. Anota en tu diario de guerra estos datos.



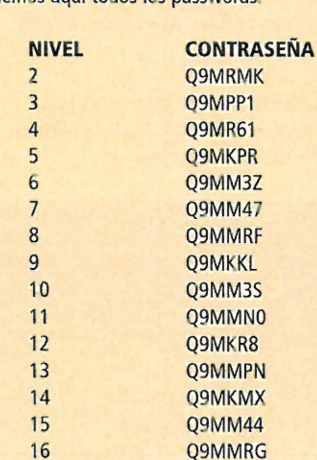
UN BICHO CON MALAS PULGAS
Si te encuentras en el nivel Lower East Quack, pasa el área donde te montas en el metro. Al final verás un arbusto y un pequeño agujero en el lado inferior izquierdo. Una vez allí, gira a la izquierda para encontrar un pasaporte Chang. Ya convertido en él, entra en el agujero y en las cajas. Chang empezará a rascarse. Aparecerás en su espalda y te convertirás en una pulga con ametralladora.

NIVEL MULTIJUGADOR SECRETO
En el primer nivel de New Quack City, empuja una maqueta para bloquear una cámara. Si lo has hecho, hay un ordenador en la sala de computadoras que se puede destruir. Dispárale hasta que explote y se desbloqueará el nivel multijugador. Ojo, la mirilla se volverá roja en vez de verde en el ordenador en cuestión.

TIME SLICE CAMERA
Para desbloquearla, completa el minijuego de baloncesto en el nivel Lower East Quack. Para usarla, simplemente pulsa Start.

KONAMI KRAZY RACERS

Con la llegada de Game Boy Advance el subgénero de las carreras locas vuelve a recuperar la fuerza que tuvo hace un par de años, esta vez de la mano de los personajes más emblemáticos de Konami. Diversión no le falta a este juego, así que, ¿a qué esperáis para tener también los trucos?



DESBLOQUEAR A BEAR
Comienza una carrera en la pista Cyber Field 2. Coge el diamante azul que hay entre los dos agujeros antes de la línea de meta. Ya sólo te queda llegar al final y salvar la partida para tener a este corredor en la pantalla de selección de personaje.

DESBLOQUEAR A EBISUMARU
¡El gordito de Goemon vuelve a las andadas! Para poder hacer este truco tienes que desbloquear primero a Bear. A continuación escógelo como corredor y vence el récord que hay en las pistas Ganbare Dochu 1 y 2.

DESBLOQUEAR A KING
Haz una carrera en la pista Sky Bridge 2. Coge el power-up azul y salta antes de la brecha grande. Coge el diamante azul que hay en la plataforma de la derecha, usando el ítem que cogiste antes para hacer un supersalto. Completa la carrera y salva la partida.

DESBLOQUEAR A VIC VIPER
Para conseguir a este curioso personajillo tendrás que correr en la pista Moon Road. Coge el power-up azul y úsalo para alcanzar la plataforma que tiene el diamante azul (qué azul es todo por aquí). Acaba la carrera y salva. Voilà.

CRASH BASH

Los party games parecen nacer con la diversión bajo el brazo y la aparición de Crash no es una excepción. Lo que más mola, por supuesto, es la partida multijugador, aunque nuestros trucos también son chupi que te pasas.

DEMO DE "SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN"
Este ya es un truco clásico entre Crash y Spyro. Ve a la pantalla de comienzo, mantén pulsados los botones R1, L1 y ■ y sin soltarlos pulsa Start. Ahora, a jugar con el "lanzallamas" andante.

MÁS DIFICULTAD
Cuando estés en la Warp Room número 4, vuelve a cualquier nivel que ya hayas visitado y encontrarás una reliquia después de presionar X para elegir el nivel. Jugarás una versión más difícil de ese nivel. Para salir victorioso tienes que ganar dos veces seguidas, lo que no es fácil.

24 HORAS DE LE MANS

Zzzzzzzz... ¡Eh, que me duermo! Claro, conduciendo veinticuatro horas sin parar, cualquiera cae. Eso sí, el juego mola un montón. Vamos a ver qué podemos hacer para amenizarte un poquito más la carrera...

TODAS LAS PISTAS
En el modo Campeonato, pon GOOZ como tu nombre.

TODOS LOS CAMPEONATOS
De nuevo en el modo Campeonato, escribe CARNAGE como nombre.

TODOS LOS COCHES LE MANS POR DEFECTO
Ya sabes, ve al modo Campeonato y pon MONSTA como nombre.

PANTALLA DE PAUSA COMPLETA
Pulsa el botón Start para pausar el juego. Para que la pantalla tenga más datos, pulsa al mismo tiempo X + Y.

JAGUAR XR9 LM CONCEPT CAR
Completa el modo Quick Race con medallas de oro en todas las carreras.

FLIPPER AND LOPAKA

Todavía me acuerdo de las historias que cuenta mi papá sobre lo divertido que era ver a Flipper en la tele. Luego llegó la versión de cine y ahora, ¡como no!, dibujos animados. El juego se inspira en esta última vuelta de tuerca. El resultado, muy divertido. ¿Queréis ver el juego en su totalidad? Ah, entonces nada mejor que os demos aquí todos los passwords.

NIVEL	CONTRASEÑA
2	Q9MRMK
3	Q9MPP1
4	Q9MR61
5	Q9MKPR
6	Q9MM3Z
7	Q9MM47
8	Q9MMRF
9	Q9MKKL
10	Q9MM3S
11	Q9MMN0
12	Q9MKR8
13	Q9MMPN
14	Q9MKMX
15	Q9MM44
16	Q9MMRG

Expertos en Informática y Videojuegos

www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

PLAYSTATION 2 69.900

PLAYSTATION 2 + GT 3 A-SPEC 74.900

¡REGALO DVD

10.990

¡Compra RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X para tu PS2 en Centro MAIL y llévate el DVD de terror "The Wesker Report" con la historia completa de toda la saga RESIDENTE EVIL!

Lanzamiento Previsto: Finales Septiembre (*).

(*) PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS.

GRAN TURISMO 3 + VOLANTE GT-FORCE ~~27.900~~ 25.900

CABLE RFU ADAPTOR SONY ~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERAC ~~4.990~~ 3.990

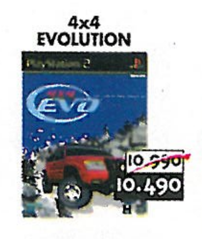
DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990

MEMORY CARD 8 Mb. ~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 5.990

MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490



4x4 EVOLUTION ~~10.990~~ 10.490

7 BLADES ~~9.990~~ 9.490

ATV OFFROAD ~~9.990~~ 9.490

CRAZY TAXI ~~10.490~~ 9.990

DAVE MIRRA BMX 2 ~~9.990~~ 9.490

EPHEMERAL FANTASIA ~~9.990~~ 9.490

DARK CLOUD ~~9.990~~ 9.490

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT ~~9.990~~ 9.490

EXTERMINATION ~~9.990~~ 9.490

EXTREME G3 RACING ~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001 ~~9.990~~ 9.490

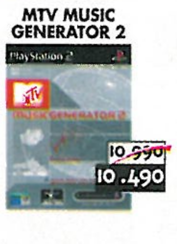
HIDDEN INVASION ~~9.990~~ 9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND ~~10.490~~ 9.990

GRAN TURISMO 3 A-SPEC ~~9.990~~ 9.490

LOS AUTOS LOCOS: P. NODOYUNA Y PATÁN ~~8.990~~ 8.490

MOTO GP ~~9.990~~ 9.490



MTV MUSIC GENERATOR 2 ~~10.990~~ 10.490

NBA STREET ~~10.990~~ 10.490

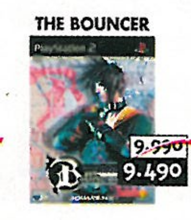
PARIS DAKAR RALLY ~~9.990~~ 9.490

OPERATION WINBACK ~~9.990~~ 9.490

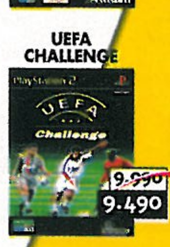
QUAKE III REVOLUTION ~~10.990~~ 10.490

RED FACTION ~~10.990~~ 10.490

RING OF RED ~~9.990~~ 9.490

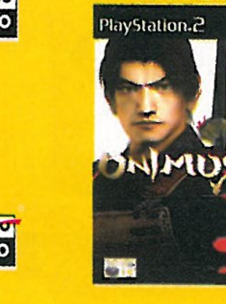


THE BOUNCER ~~9.990~~ 9.490



UEFA CHALLENGE ~~9.990~~ 9.490

ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2 ~~9.990~~ 9.490



ONIMUSHA WARLORDS ~~10.990~~ 10.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

Pedidos por Internet
www.centromail.es

BREATH OF FIRE IV

DIGIMON WORLD

ISS PRO EVOLUTION

MEGAMAN X5

SPIDER-MAN 2

PS one™

PLAYSTATION PS ONE 19.900

PS ONE VALUE PACK 23.900

C. EUROCONECTOR Centro MAIL 990

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE ~~4.500~~ 4.190

MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990

MEMORY CARD PELICAN 1 Mb. 1.290

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb. 2.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK 8.990

RF-UNIT LOGIC 3 2.190

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb 3.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 ~~10.990~~ 6.990

A SANGRE FRIA 3.990

ACE COMBAT 3 3.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ~~4.990~~ 4.490

APE ESCAPE 3.990

CHAMPIONSHIP SURFER 4.995

COLIN McRAE RALLY 2 ~~4.990~~ 4.490

DAVE MIRRA F. BMX MAXIMUM REMIX 4.990

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO ~~6.990~~ 6.490

EGIPTO II 4.990

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS 4.495

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING ~~7.990~~ 7.490

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX ~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX ~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001 ~~6.990~~ 6.490

INSPECTOR GADGET ~~4.995~~ 4.495

ISS PRO EVOLUTION 2 ~~7.490~~ 6.990

LOUVRE: LA MALDICIÓN FINAL ~~6.990~~ 6.490

MANAGER DE LIGA 2001 ~~7.990~~ 7.490

MEDIEVIL 2 3.990

MEGAMAN LEGENDS 2 3.990

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ~~6.995~~ 6.495

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 3.990

ROLAND GARROS 2001 4.990

RUGRATS: TOTALLY ANGELICA ~~5.990~~ 5.490

SILENT HILL ~~3.900~~ 3.490

SPIDER-MAN ~~4.990~~ 4.490

SYPHON FILTER 2 3.990

TECHNOMAGE: EL RET. DE LA ETERNIDAD ~~7.490~~ 6.990

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ~~4.990~~ 4.490

WORLD SCARIEST POLICE CHASES ~~6.490~~ 5.990

Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre

GAME BOY ADVANCE

MORADA ~~21.495~~ 20.990

ROJA TRANS. · BLANCA · AZUL TRANS.

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LAMPARA

FINAL FIGHT ONE

~~8.995~~ 8.495

MARIO KART SUPER CIRCUIT

~~7.495~~ 6.995

RAYMAN ADVANCE

~~8.995~~ 8.495

ADAPTADOR CORRIENTE NINTENDO

3.990

BOLSA SAFARI ADVANCE GO

1.990

GAME LINK CABLE
2.195

ARMY MEN ADVANCE
~~8.990~~ 8.490

BOMBERMAN TOURNAMENT

~~9.490~~ 8.990

CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON
~~8.990~~ 8.490

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
~~7.495~~ 6.995

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING

~~10.990~~ 10.490

JURASSIC PARK III: DNA FACTOR
~~8.990~~ 8.490

KRAZY RACERS

~~8.990~~ 8.490

KURUKURU KURURIN

~~7.495~~ 6.995

PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE
~~9.490~~ 8.990

READY 2 RUMBLE 2

~~8.990~~ 8.490

SUPER MARIO ADVANCE
~~7.495~~ 6.995

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP
~~8.490~~ 7.990

TWEETY & THE MAGIC GEMS

~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

~~9.490~~ 8.990

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

~~9.490~~ 8.990

GAME BOY COLOR

~~13.990~~ 13.490

COLIN McRAE RALLY
~~6.490~~ 5.990

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD
cons.

GAME BOY COLOR ED. ESP. POKÉMON
~~13.990~~ 13.490

ADAPTADOR CORRIENTE Centro MAIL
990

CABLE LINK ORO / PLATA

1.395

POKÉMON PICACHU COLOR
4.990

SAFARI KIT ORO / PLATA

4.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
~~5.990~~ 5.490

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
~~6.995~~ 6.495

EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO
~~5.990~~ 5.490

LAS SUPERNENAS: MALVADO MOJO JOJO
~~6.995~~ 6.495

LAS SUPERNENAS: LUCHA CON ESE

~~6.995~~ 6.495

LAS SUPERN.: PÁNICO EN TOWNSVILLE

~~6.995~~ 6.495

PLAYER MANAGER 2001

~~6.490~~ 5.990

POKÉMON ORO

6.990

POKÉMON PLATA
6.990

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

~~6.490~~ 5.990

POKÉMON TRADING CARD

~~7.490~~ 6.990

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX

~~6.490~~ 5.990

STUART LITTLE

~~6.490~~ 5.990

THE MUMMY RETURNS

~~5.995~~ 5.495

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE
~~6.490~~ 5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION
5.990

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

~~9.990~~ 9.490

N 64 NEW MARIO PAK

18.990

BANJOO-TOOIE

~~12.490~~ 11.990

EXCITEBIKE 64

~~9.990~~ 9.490

POKÉMON SNAP
~~10.990~~ 10.490

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
~~12.990~~ 12.490

EXIT

AQUÍ TENÉIS LAS NOVEDADES MÁS INTERESANTES DE LA TOY FAIR 2001 DE NUEVA YORK, UNA FERIA AMERICANA DEDICADA A FIGURAS DE MERCHANDISING EN GENERAL.

TOY FAIR 2001

SONY

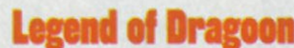
«METAL GEAR 2», EL PROTAGONISTA

El rol y la acción han sido los géneros que más movimiento han tenido en las consolas de Sony en la muestra norteamericana. ¡Atentos a las novedades sobre las figuras de MGS2!

Sí, sabemos que ya conocíais las figuras de «MGS2», pero es que ya se sabe la fecha de lanzamiento: el mes de Noviembre.

Por cierto, cada personaje incluirá una pieza aparte, y si os hacéis con todas ellas...¡podréis montar la figura de Metal Gear Solid Ray! Mola, ¿eh?

MÁS INFORMACIÓN EN: www.ToyFever.com



Legend of Dragoon

Cuando leáis estas líneas, estas figuras de los personajes del RPG «Legend of Dragoon» de PlayStation ya estarán en todas las tiendas de EE.UU.. Tienen un tamaño de unas 8 pulgadas (20 cms.) y están realizadas en resina.

1,400 ptas. $6.99

The Bouncer

Parece que los modelos de los personajes de «The Bouncer», de 15 cm, van a ser bastante asequibles para nuestros bolsillos. Llegan de mano de Paliasades Marketing, aunque puede que no salgan hasta bien entrado el 2002.

Dark Cloud

La compañía Bbi, perteneciente a Blue Box Toys, mostró en su expositor estos prototipos de 17 cms.) de los personajes de «Dark Cloud» para PS 2. Estarán a la venta en USA a finales de año.

SEGA

LUCHA, ZOMBIES... Y MÚSICA

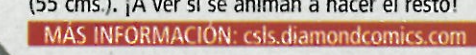
Las compañías también se han acordado de Dreamcast a la hora de realizar sus productos, y presentaron sus últimas creaciones ante una gran expectación.

The House of the Dead

Para los fans de los zombies, Palisades Marketing ha diseñado un segundo set de figuras de acción de 17 cm que los yankis podrán comprar antes de que acabe el año.

Soul Calibur

Si hubiera que adivinar cuál es el personaje preferido de «Soul Calibur» de los chicos de Diamond Comics, apostaríamos a que es el bestia de Nightmare. Al menos eso hemos pensado después de ver la calidad de la estatua que se han "currado", nada menos que de 20 pulgadas (55 cms.). ¡A ver si se animan a hacer el resto!



Space Channel 5

Más productos de Palisades. Ulala, sus rivales televisivas y los simpáticos Morolians de« Space Channel 5» de Sega también tendrán sus versiones en miniatura de 10 cm. de tamaño. Además aparecerá otra estatuilla de resina exclusiva, de Ulala, que realizará la empresa Tower Records.

1,200 ptas. $5.99

DESCAFLOWNE

La tentación del Otaku

Poco hay que decir de esta espectacular estatua del "guymelef" de la clásica serie Escaflowne, salvo que seguro que todos los otakus estarán deseando hacerse con ella en cuanto llegue a las tiendas.

Ya sabéis que no es seguro que vayan a ser distribuidas aquí, así que buscad bien por Internet si tenéis interés en haceros con ella. Para cuando leáis estas líneas, ya estará en el mercado americano.

SOUL REAVER

Raziel cambia de dimensión

El siniestro personaje creado por Eidos se ha cansado de buscar venganzas, y ahora también tiene su propia versión en figuras articulables de 20 cm para decorar vuestro escritorio.

Están realizadas por Bbi, y lo más curioso es que les han puesto unos ojos que se iluminan, suponemos que para darle más realismo al personaje. Solo esperamos que, con tanto realismo, no se dedique a ir absorbiendo almas por ahí...

Además del propio Raziel, también existe una figura del malísimo Kain.

DEAD OR ALIVE 2

El sueño de los fans de la lucha en 3D

Otro de los bocados más apetitosos que nos ha dejado la pasada edición de esta feria fueron las figuras del juego de lucha más caliente de Tecmo, «Dead or Alive 2».

Por el momento sólo son cinco los personajes que se fabrican -Kasumi, Hayabusa, Tina, Lei-Fang y Ein-, aunque la empresa que los distribuye, Diamond Comic, no descarta sacar nuevos modelos.

PASATE POR: http://csls.diamondcomics.com.

FIGURAS DE CINE

LAS ESTRELLAS DE LA GRAN PANTALLA

Las últimas películas versionadas para consola también tienen sus propias figuras. ¿Queréis verlas?

El Regreso de la Momia

La segunda parte de las aventuras de este aprendiz de Indiana Jones ha conseguido un gran éxito en taquilla, lo cual ha animado a la empresa Jakks Pacific ha desarrollar estas versiones en resina de los personajes del film.

Lo que aún no se sabe exactamente es cuándo saldrán a la venta.

The Matrix

La empresa N2 Toys, quien ya había lanzado varios productos basados en The Matrix, ha presentado ahora dos sets de figuras de acción de 6 y 12 pulgadas, que incluyen todos los personajes de la película en varias poses y con distintas indumentarias. Saldrán después del verano, y se podrán comprar en la tienda online de Toys'R Us.

BÚSCALAS EN: www.toysrus.com

Escaparate

TOMB RAIDER, LA NOVELA

Basada en el argumento de la película que ahora mismo arrasa en los cines, Ediciones B ha traducido para el público español la novela que narra las aventuras de Lara Croft en su afán por salvar a la humanidad.

El libro se presenta en una edición rústica de 142 páginas, y además incluye un encarte de 8 páginas con las imágenes más espectaculares de la película. ¿Quién puede resistirse al encanto de esta heroína?

HAZTE CON ELLA EN
El Corte Inglés

MANGA: «Nausicaa del Valle del Viento» en España

La editorial Planeta DeAgostini nos ha dado una gran alegría al anunciar que va a traer a nuestro país la genial obra de Hayao Miyazaki, nada menos que siete tomos con toda la historia de «Nausicaa del Valle del Viento».

Esta apocalíptica historia de la supervivencia de la raza humana en el futuro constituye una de las obras maestras del autor japonés, y se trata de uno de los mangas clásicos más importantes y de mayor calidad que se pueden encontrar actualmente.

Por el momento, no se sabe exactamente la fecha de salida ni el precio, ¡así que apartad algo de dinero para tenerlo preparado para cuando salga a la venta!.

ÚLTIMA HORA: Nos quedamos sin «Love Hina» y «Vagabond»

La editorial Mangaline acaba de anunciar que, en el último momento, han perdido los derechos de distribución en España de los manga «Love Hina» y «Vagabond», por lo que de momento nos hemos quedado sin ellos. Afortunadamente, es posible que otra editorial haya recogido el testigo.

En cuanto tengamos más noticias al respecto, os las transmitiremos.

FINAL FANTASY X: Más lujos de Square con sabor a RPG

Llegan más productos sobre la décima entrega de la legendaria saga de Square. El juego ya está en la calle en Japón, así que seguro que ya no es raro ver por la calle a jóvenes que luzcan este alucinante conjunto de collar y pulsera, que por cierto cuestan un ojo de la cara (como suele pasar con estos productos de merchandising).

Además, también nos hemos encontrado con este par de toallas deportivas decoradas con las insignias de uno de los equipos de Blitzball del juego (sí, ese deporte que Tidus y compañía practican durante en FFX), que nos han parecido muy curiosas, ¿verdad?

▲ ¡Así da gusto tumbarse a la bartola!

25.000 ptas 19.800¥

▲ Tidus llevará una como ésta en «FFX».

80.000 ptas 58.000¥

▲ Para los fardones, este collar es la compra ideal.

Llama y gana miles de regalos con mi-logo !!

Arcade **show**

WAVE RUNNER

Cabalgando sobre las olas

Sega sabe lo frustrante que es ir a la playa y tener que aguantar a los pijos de siempre pasándolo bomba en sus motos de agua, mientras nosotros nos tenemos que conformar con pedalear en uno de esos patines... por eso ha puesto a disposición del público japonés esta recreativa que ya causa furor por aquellas tierras.

NOVEDAD EN JAPÓN

Corriendo sobre los circuitos de la cada vez más productiva Naomi 2, y montada sobre un mueble de lujo que imita al último modelo de motos acuáticas de Yamaha, la GB1200R, los salones recreativos de Japón ya están hirviendo con el segundo juego de la serie «Wave Runner» de Sega, cuya primera parte fue lanzada en la placa Model 2 a los salones recreativos en al año 1996.

Para los que ya hubierais probado aquel primer «Wave Runner», esta nueva versión que lleva la coletilla "GP" es muy similar tanto en el control como en el sistema de juego, si bien incorpora unas cuantas novedades. Pero vamos a explicar todos los aspectos en general.

Básicamente, el juego consiste en las típicas carreras a lo largo de un total de 3 circuitos (con los correspondientes niveles de dificultad), mientras podemos aprovechar para flipar con el movimiento de la máquina cuando ejecutamos saltos y otras acrobacias. En esta ocasión, por si acaso no os mola demasiado el traqueteo de la máquina (porque la verdad es que el mueble se menea que da gusto), también es posible desactivar el movimiento al comenzar la partida.

Respecto a su realización técnica, el juego ha evolucionado principalmente en la calidad de los efectos y el manejo de polígonos, que ahora se mueven con más suavidad gracias a la mayor potencia de la placa (el primero se programó sobre una Naomi 1), aunque la verdad es que se esperaba algo más contundente.

Aún no se ha confirmado cuándo la podremos ver en los salones españoles, aunque lo más seguro es que antes de que acabe el año ya podamos echar unas refrescantes partidas en los locales habituales de nuestro país.

Las carreras no tienen mayor complicación: todo consiste en mantener constante la máxima velocidad.

Un solo modo, y tres circuitos para elegir

El juego ofrece tres niveles de dificultad. Cada uno de ellos transcurre en una parte del mundo, en el nivel novato hay tres checkpoints (en los otros hay cuatro), y 13 rivales en lugar de los 14 de los otros modos.

Una de las cosas que no nos ha terminado de convencer es el efecto del agua; ¿a qué vienen esas rayitas blancas tan cutres?

Pilotar la moto no es muy difícil, aunque requiere concentración.

La serie «Wave Runner» continúa en Naomi 2 con más carreras a bordo de un mueble de auténtico lujo.

La sensación de velocidad de la recreativa es realmente fantástica.

Los momentos más espectaculares del juego son los saltos.

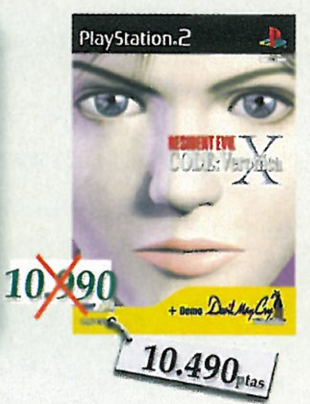
Hay que estar "a la que salta"...

Las carreras consisten en dar dos vueltas al circuito seleccionado, con la particularidad de que en la segunda vuelta nos encontraremos con una sorpresa: donde antes sólo había agua, ahora nos toparemos con rampas, que nos permitirán saltar obstáculos y pasarlo aún mejor.

Sega presentó esta recreativa por primera vez en una convención privada en sus oficinas en Japón. Los asistentes se quedaron impresionados por la calidad gráfica del juego, sobre todo con efectos de reflejo como los de la pantalla de la izquierda.

PlayStation 2
9.990
9.490ptas

PlayStation 2
FURY
MIDWAY
9.990
9.490ptas



*Todos los precios incluyen el I.V.A.
*Ofertas validas hasta fin de Septiembre 2001 o fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR: PMV DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22

VENTAS EN CD - ROM

CÁDIZ 956690048	LA LINEA	c/Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	c/Alfonso XIII, 66
CÓRDOBA	¡PRÓXIMA APERTURA! CABRA	
¡NUEVA APERTURA! CÓRDOBA 957752328	CÓRDOBA	Centro Comercial "El Arcangel", Local 35
GRANADA 958294007	GRANADA	c/Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	c/Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952416634	ALHAURIN DE LA TORRE	c/ Almendros, 22
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga, Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda.Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
¡NUEVA APERTURA! MÁLAGA 952806792	ESTEPONA	c/El Cid, 13 Bajo
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

¡No busques más!
Tenemos lo último siempre al mejor precio.
SHADOWMAN 2ECOND COMING
7 BLADES
BLOODY ROAR 3
PACK PS2/GT3
PARIS-DAKAR RALLY
RESIDENT EVIL CODE VERONICA X
OPERATION WINBACK
M·G·K
Pedidos por teléfono:
96 571 80 79
Envíos en 24H
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
¡Mamá, me voy de casa!
BLANCA
MORADA
AZUL TRANSPARENTE
ROJA TRANSPARENTE
MARIO KART SUPER CIRCUIT
ADAPTADOR CORRIENTE
LUPA+LUZ
CABLE LINK
Con la nueva GAME BOY ADVANCE de Nintendo™ ya no te hace falta estar en casa para disfrutar de una auténtica consola de 32bits.
VIDEOJUEGOS - VIDEOCONSOLAS - ACCESORIOS - JUEGOS DE 2ª MANO
previews | novedades | trucos | tienda virtual - www.mgk.es
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:
Tienda de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red.
SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
INFOLINE FRANQUICIAS: 965 718 079
¡RECICLA TU COLECCIÓN!
SINDICATO DEL JUEGO
Lo último en Juegos en Red e Internet sólo en centros especializados MGK
JUGAR ES UN DERECHO

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es

A TOPE CON PLAYSTATION 2

¡Hola Yen! ¿Qué tal? Tengo 15 años, una PS y una PS2 y algunas dudas que me gustaría que me solucionases. Os sigo desde el número 81 y nunca me había decidido a escribir, pero por fin lo he hecho y espero que me contestes. Antes de comprar la PS2 estuve a punto de comprarme una DC para jugar a Shenmue y Virtua Tennis. No lo hice (no me arrepiento), pero ahora rezo para que Sega saque esos dos juegos en mi PS2. ¿Será así? ¿Cuándo?

De momento guarda tu raqueta, pero estate atento porque sí es posible que Ryo Hazuki se dé una vuelta por PS2. En cuanto a Virtua Tennis, no me jugaría nada.

Leí que Shenmue está compuesto por 16 capítulos distribuidos en 7 juegos. Si la tercera parte no saldrá en DC, la tendrán que sacar en otras plataformas, pero tendrán que empezar desde el primero, ¿no?

Precisamente por eso, como os comentamos el mes pasado, al estar prevista una versión de Shenmue 2 para la consola de Sony, aumentan mucho las posibilidades de ver también una conversión de la primera entrega, aunque el caso es que todo esto no está aún confirmado.

Sé que no te gustan las comparaciones pero, ¿Onimusha o Extermination?

Pues verás, Onimusha probablemente sea mejor como juego, pero el sistema de control de Extermination resulta más novedoso... así que tu elección depende de si eres un purista del género, o te atreves a experimentar. ¡Tú mismo con tu mecanismo!

Cuando Half-Life salga en PS2, ¿se podrá jugar al Counter Strike en red?

Todo el tema del juego en red depende de cómo se encuentre la conexión a Internet con PS2 en Europa, que por lo visto sigue dando muchos quebraderos de cabeza a los directivos de Sony.

¿Cuándo saldrán el Commandos 2 y el Age of Empires II en España?

Ambos deberían estar aquí en Navidades. Veremos cómo acaba el asunto...

¿Cuándo harán algo así como el Platinum de PSOne en PS2?

Pues cuando exista un número considerable de juegos lo suficientemente antiguos y populares como para que les pueda salir rentable. ¿Por qué iban a bajar de precio juegos que aún se venden perfectamente al precio normal?

¿Es largo el Onimusha? ¿y el Shenmue?

No mucho más que el resto de aventuras de acción de ese tipo, como los Resident Evil. El Shenmue quizá sea un poco más extenso pero los puzzles no te hacen perder tanto tiempo.

¿Estará MGS2 aquí antes de Navidades como dijo Hideo Kojima? ¿Vendrá traducido?

...¡y aquí tenemos la pregunta del millón! Todo parece indicar que no les va a dar tiempo, pero Kojima sigue "erre que erre" asegurando que estará en la calle antes de que acabe el año. Tengamos fe...

Si finalmente Shenmue 2 también sale en PlayStation 2, es muy probable que también podamos tener la primera parte.

SANTIAGO MARTINEZ GONZALEZ. Málaga
Como puede verse en su dibujo, el virus de Extermination ha contagiado el estilo de nuestro amigo Santiago.

> "Kojima sigue asegurando que MGS2 estará en la calle antes de que acabe el año."

¿Para cuándo estarán aquí Silent Hill 2, FFX, RE Code: Veronica X y Devil May Cry?

Cojo aire y... Resident Evil Code: Veronica X ya está casi en la calle, tanto Silent Hill 2 como Devil May Cry están previstos para noviembre, y el fantástico FFX llegará a principios de 2002. Arf!

¿Me compro Alone in the Dark IV para PS o espero a la versión de PS2?

Por lo que sé, la versión de PS2 incluirá algunas pequeñas novedades con respecto a las otras que ya han salido (aún no se sabe de qué tipo); si a ello le sumas las lógicas diferencias gráficas, a lo mejor sí te merece la pena esperar.

Por último, por qué ningún juego de PS2 lleva una nota más alta de 90?

¿¿¿Te parece poco que un juego lleve un 90??? Y además, qué me dices del 99 de GT3, ¿eh?

Edorta Rojí Pérez (Madrid)

Y DE NINTENDO, ¿QUÉ?

Hola Yen, soy un fan indiscutible de Nintendo y me gustaría que me contestaras a unas preguntas relacionadas

con Nintendo:
¿Es verdad que el juego de Mario que Miyamoto está programando para Game Cube no llegará a salir al mismo tiempo que la consola?
Eso es lo que se rumorea por Nintendo, pero mientras yo no vea nada concreto...
¿Qué ha sido del juego Sin & Punishment que estaba previsto para Nintendo 64?
Que lo ha debido abducir algún tipo de raza alienígena desconocida o algo por el estilo, porque ha desaparecido sin dejar ningún rastro.

"Según andan las cosas, no vamos a disponer de Internet en GC el primer día."

¿Qué juegos tiene previsto Sega para Game Cube? ¿Phantasy Star Online será igual que el de Dreamcast?
De esto ya hemos hablado antes, ¿eh? A ver, van a salir Super Monkey Ball, Virtua Striker 3 y una versión de PSO similar a la de Dreamcast.
¿Los juegos de GC tendrán la opción online desde el día que salga a la venta aquí en España, o tendremos que esperar como de costumbre?
Pues viendo como andan las cosas en Europa con el tema de las conexiones a Internet, yo no daría un duro porque vayamos a disponer de Internet en GC desde el primer día, sinceramente. ¡A ver si se ponen las pilas de una vez!

Michael O (Alicante)

Para demostrar que TR: Next Generation será una entrega realmente diferente de las demás, los chicos de Eidos incluso están creando una nueva Lara, mucho más detallada.

UN INTERESADO EN PS2

Hola, me llamo Oliver, tengo una Nintendo 64 y unas cuantas preguntas que hacerte:
¿Sabes si Rogue Squadron 2 de GC podría salir para PS2?
Lo que se dice "poder", puede, pero por ahora no hay nada de nada.
¿Qué noticias hay de MK 5 y TR: Next Generation para PlayStation 2?
De Mortal Kombat 5 te puedo decir que saldrá a principios de 2002 en PS2, GC y Xbox, y que usará un engine gráfico totalmente nuevo. Respecto a las nuevas aventuras de Lara, saldrán en PS2 y Xbox también en 2002, y los chicos de Eidos aseguran que será realmente diferente a las anteriores entregas.
¿Por qué la mayoría de los juegos de PS2 tienen aliasing (además de otros defectos como la niebla), si en Dreamcast casi ninguno tiene? ¿Los programadores lo solucionarán?
Los problemas de "jagging" (o sea, líneas que debían ser rectas aparecían "dentadas") que al principio se vieron en juegos como Ridge Racer V, ya han sido solucionados con diversas técnicas de programación. Y si no me crees, observa bien GT3 en movimiento y verás como se te olvidan las nieblas y los "aliasing"...
¿Por qué los juegos de PS2 son tan caros? ¿De qué depende que el precio de los mismos estén más bajos, como en PSOne?
Pues de muchas cosas, entre ellas los costes de producción (los DVD son evidentemente más caros que los CDs), la situación del mercado, las estrategias de venta...
En el n 117, en la columna Game Over, dijisteis que hay un rumor de que los accionistas amenazan con cerrar SCEJ si PS2 no produce beneficios. ¿Qué hay de cierto en eso? ¿Es que Sony todavía no ha tenido beneficios con PlayStation 2?
No es que no tengan beneficios, pero parece ser que no estaban alcanzando las impresionantes cifras que en su momento dio PlayStation, y los accionistas debían andar un poco "mosqueados" ese día con el tema.
En cuanto a Xbox, ¿cuánto tardarán en aparecer MGS, Silent Hill 2 y TR con respecto al lanzamiento en PS2?
En principio creo que los dos primeros saldrán un año después en Xbox, y en cuanto a Lara, la diferencia debería de ser escasa, pero ya veremos cómo va el asunto en cada caso concreto.

José Oliver Vázquez (Las Palmas)

Opinión

UNA CRITICA... MUY CRITICA

Realmente, uno se queda estupefacto al ver la conversión de la mitificada Lara Croft al cine. Y no ya sólo por las magníficas vistas y primeros planos de la arqueóloga (como le gustaría a más de uno tener en sus clases de Arqueología a una joven tan "volumétrica"...), sino por el "sofisticado" argumento que envuelve a la película. Decepcionante.
Es un argumento infantil y parece que vaya a desmoronarse en cualquier momento como un castillo de naipes. La imagen que ofrece la película sobre el mundo de los videojuegos no puede ser más vaga y etérea, ligando una sucesión de topicazos, expresiones desentonadas con respecto a la situación planteada, y momentos que, más que reflejar emotividad, reflejan un absurdo total.
Y lo peor es que esto no es el final: Final Fantasy La Fuerza Interior está a la vista. Lo que nos faltaba...

Anónimo

LOCO POR EL ROL

Hola Yen, soy Carlos de Málaga, tengo una PS y soy un fanático de los juegos de rol (en especial de Final Fantasy). Espero que contestes a mis preguntas:
¿Se sabe algo de que pueda salir un Vagrant Story 2 para PS2?
Por ahora no.
¿Será tan bueno Ephemeral Fantasia como parece?
La verdad es que en Konami está bastante entusiasmados con él, y a mí eso del paso de los días y las noches en tiempo real me llama bastante la atención.

Grandia 2, ¿saldrá en español para PS2?
Si de verdad va a salir en diciembre, que es lo que señalan los rumores, es posible que Ubi se anime a traducirlo, visto el éxito que cosechó en DC.
¿Hay muchas posibilidades de que FFIV salga en España?
Sinceramente, no lo creo, pero sería una pasada.
¿Es verdad que los dos nuevos Zelda para GBC saldrán en castellano?
¿Tan seguro estás? Por el momento no está confirmado, pero creo que así será.

Carlos Martín Jerez (Málaga)

EJERCICIOS DE MEMORIA

¡Hola Yen! Llevo leyendo esta revista desde hace más de un año, y tengo algunas curiosidades que me gustaría que me respondieras:
¿Qué función desempeñan en una consola los bits? ¿No deberían ser igual de potentes DC y PS2, al tener los mismos bits?
Esos "bits" indican el tamaño de los bloques de información con los que trabaja la CPU, y los Mhz señalan la velocidad con que los procesa. Las diferencias entre PS2 y DC están en la velocidad de la CPU, aparte de otros temas como la memoria, el bus de datos, y otras cosas de las que me canso muy rápido de hablar...
En el número 118, en el reportaje del 10 aniversario de Sonic, faltaban Sonic & Knuckles, Sonic 3D (ambos de Mega Drive) y Sonic Shuffle de DC. ¿Me podrías decir el año en que salieron?
Efectivamente, no sabemos cómo, pero se nos escaparon esos tres títulos que comentas (¡todavía los andamos buscando!). Apunta por ahí las fechas: Sonic & Knucles, 1994. Sonic 3D, 1996. Y Sonic Shuffle, 2001. Ah, ¡y perdonad por el despiste!
También me gustaría saber algo sobre las dos consolas que aparecían en la lista de juegos de Sonic, el Mega CD y Game.com.
El MegaCD era un aparato que se acoplaba a la Mega Drive, y que utilizaba por primera vez los CDs convencionales como soporte para los juegos. Al no ser una consola por sí misma, utilizaba el procesador central de MD, que como sabrás era de 16 bit. Este aparato sí llegó a nuestro país, aunque a los pocos meses quedó olvidado. Respecto a Game.com, fue una pequeña portátil fabricada por Tiger que pasó sin pena ni gloria por el mercado.
¿Qué puntuación disteis a Sonic & Knuckles?
A ver que recuerde... ¡exactamente un 89! Vaya memoria, ¿eh? En fin, lo reconozco, lo he mirado.
¿Qué RPGs estuvieron en imprescindibles en los último tiempos de SNES y MD?
En aquellos tiempos las listas de éxitos no tenían Imprescindibles, pero si hubiera que hacerla ahora, yo te diría que los mejores de la época final de los 16 bits fueron Illusion of Time y Secret of Mana en Super Nintendo, y Shining Force 2 y quizá The Story of Thor en Mega Drive.

> "Se vendieron 22 millones de MD, 46 de SNES, y algo más de 15 millones de Nintendo 64."

Y para acabar, ¿podrías decirme el número de MD, SNES y N64 que se han vendido en todo el mundo?
Uf, buena pregunta... Según las propias compañías, se vendieron unos 22 millones de Mega Drive, nada menos que 46 millones de SNES, y algo más de 15 millones de Nintendo 64.

MVHC (Jaén)

Sonic & Knuckles usaba una nueva tecnología de "ensamblaje de cartuchos" que añadía más opciones al Sonic 3.

Opinión

PROBLEMAS CON SONY

Me siento timado por Sony, me compré la PS2 dinco días después de su estreno, y no me compré el primer juego hasta tres meses después. Fue el Moto GP, que aparte de tener malos gráficos se me colgaba inesperadamente. El CD estaba absolutamente nuevo, y en las consolas de mis amigos también pasaba, y encima llamo a Sony y ellos se ríen de mi.
Ahora resulta que me compré el Formula One 2001, llego a mi casa, meto el CD en la consola... ¡y la intro suena a "cascao"! Me apresuro a probar un CD de música y no, va perfecto, suena tan bien como antes. Vuelvo a ponerlo, y de nuevo la intro suena a "cascao", siempre el altavoz derecho, en carrera me desaparece el sonido de los coches de Fórmula 1, y en los créditos ni siquiera suena la música, suena como si estuviera roto todo el tiempo.
Llamo al Servicio Técnico de Sony, y el que está al teléfono se "cachondea" de mí diciéndome que soy un descuidado y que tengo la lente de la consola hecha una porquería... cuando el juego no funciona en ninguna de las 4 PS2 en las que lo he probado.
De hecho, aparte de esto la consola ya ha arañado 2 DVDs y los de Sony me dicen que no la ponga en posición vertical, cuando siempre la tengo puesta horizontal para que quepa en el mueble.
Espero que entendais por qué me siento timado.

gatchan (e-mail)

UN FUTURO GENIO DE LA PROGRAMACIÓN

Hola Yen, ¿qué tal estás? Me llamo Alejandro, y era yo un chiquillo cuando compré el número uno de la revista. Soy un gran aficionado al apasionante mundo de los videojuegos, y en total tendré más de 300 juegos. A lo que iba:
No soy mal estudiante, y desde hace unos años tengo claro que me gustaría llegar a trabajar en un puesto como el de Hideo Kojima, Yuji Naka, etc. Sé que es algo muy difícil, pero ¿qué tengo que estudiar y hacer posteriormente

para acabar como ellos?
En principio, lo primero es estudiar una Ingeniería Informática, donde aprenderás los fundamentos necesarios de programación. El resto se reduce a practicar mucho, entrar a trabajar en una buena compañía de programación, que pasen muchos años, y si de verdad quieres llegar a donde Kojima y Miyamoto... ser un genio.
¿Cómo se hacen los vídeos de mayor calidad que las imágenes mostradas en tiempo real, que podemos ver en juegos como la saga Final Fantasy?
Te explico: esas imágenes se diseñan en potentes ordenadores que son independientes de la consola, y para calcular cada imagen suelen tardar varias horas. Después, se unen todas las pantallas creadas, creando archivos de vídeo que después la consola reproduce sin demasiado esfuerzo.
¿Por qué en Japón nuestro Vega se llamaba Balrog, Bison tenía el nombre Vega y Balrog era Bison? Qué lío de nombres, pero seguro que sabes a lo que me refiero (son todos de Street Fighter).
Pues no te lo vas a creer, pero tuvo que ver con que M. Bison era el boxeador en Japón, y su parecido con Mike Tyson era demasiado grande. Tyson ya estaba metido en jaleos en aquella época, así que en la versión occidental decidieron rotar los nombres para evitar problemas.

> "No hay ningún juego de fútbol pendiente para DC, al menos de momento."

El cable que venía con mi PS2, aunque tiene euroconector, se ve igual que si fuera un cable RFU, ¿son exigencias mías o hay un cable como el euro AV que haga que la imagen se vea mejor?
Hombre, si lo que esperabas ver era una mejora ultra-super-mega-cósmica, pues a lo mejor sí que tenías demasiadas expectativas. Aunque también puede ser cosa de tu televisor; ¿es muy antiguo? Mira que si tiene más de 100 años...
Alejandro González Vélez (Sevilla)

Final Fantasy X ya está a la venta en Japón, pero todavía faltan bastantes meses para que llegue a España. ¡Arrrgggggg!

Striker Pro 2000 no llegó a salir nunca en nuestro país.

CUESTIÓN DE PELOTAS

¡Hola Yen! Somos un grupo de amigos locos por el fútbol y desearíamos que nos aclararas lo siguiente: ¿Hay en proyecto algún título para DC?
Pues tras saber que el Virtua Striker 3 va a salir para GC, no queda ningún proyecto pendiente de momento.
¿Qué fue de aquel Victory Goal 2001?
Por lo visto ha entrado en el club de proyectos "fantasma", porque llevamos varios meses sin oir nada sobre él.
¿Es que Virtua Striker 3 sólo está en proyecto para GC?
Pues sí, eso parece.
¿De qué va College Football 2K2? ¿No estaremos hablando de fútbol americano...?
¡Premio para el caballero!
¿Circula en Japón o USA algún título decente que no esté por aquí?
Sí, existe la saga J. League, dedicada a la liga de fútbol japonesa, que destaca por unos gráficos soberbios, pero que nunca ha salido del país del sol naciente.
¿Has oído hablar de Striker Pro 2000?
Sí, un juego de fútbol de Infogrames que salió en EE.UU. a principios de 2000 y que no vimos nunca por aquí.
José Salgado & Cía (Barcelona)

DUDAS DE BOLSILLO

Hola Yen y compañía. Lo primero es: ¿hay alguna posibilidad de que me contestes este e-mail? Y lo segundo es que me llamo David, soy de Almería y compro la revista desde hace unos meses. Tengo una PS, una GBC, una PS2 y dentro de poco una GBA, y estas son mis dudas: En el número 118 dijiste que no se podía jugar a dos jugadores a un juego de GBA con el cable link de GBC entre dos GBA. Pero, ¿se puede jugar en dos GBA a un juego de GBC con el cable link de la color o hace falta el de la Advance?
Definitivamente hace falta el de la Advance, porque los conectores link de GBC y GBA son diferentes, vamos, que el cable de Game Boy Color no encaja en la Game Boy Advance.

¡Qué me dices!

El aparato ése que van a lanzar para GBA de cartas de Pokémon, ¿creéis que servirá para las cartas Magic?

...me gustaría que hablarais en la revista de los estrenos de cine que estén relacionados con juegos y también de otros que no lo estén...

Sobre Fear Effect 2, ¿hay algún truco para que el idioma sea el español?

Tengo un disco que es un navegador, ¿lo podré utilizar cuando tenga Internet en la PS2?

Hola Yen, ¿qué tal va todo? Espero que puedas resolverme estas dudas y entender mi letra...
¿A qué dirección exacta puedo enviar una entrada de Tomb Raider?
¿En qué parte de la revista ponéis los ganadores de los concursos?

Me han dicho que en la Xbox habrá que instalar los juegos, ¿es eso cierto?

Tengo un amigo al que le sale el "padadox", ¿para qué sirve?

Una sugerencia: Para que quepan mis respuestas, podrías abreviarlas, como en los móviles.

He oído por ahí que pasándose 57 veces el MGS se puede controlar al Ninja, ¿es cierto?

Game Boy Advance necesita su propia batería y adaptador.

¿Se sabe algo de algún proyecto de un Zelda para GBA o habrá que esperar?
Me han llegado noticias de la posibilidad de ver convertidos los Zeldas de NES y SNES en sendas versiones para GBA, aunque la información no es del todo fiable.
El Zelda Oracle Of Ages y Oracle Of Seasons ¿Vendrán en inglés o en español?
Todavía no se sabe, pero esta vez las posibilidades de que Link hable castellano son mayores.
De los Zelda Oracle Of Ages y Oracle Of Seasons, ¿en cuál predominan los puzzles y en cual los combates?
Más o menos por igual, aunque Oracle of Ages resulta algo más complejo y profundo que el Seasons.
¿A qué os referís al decir que pueden jugar hasta 4 jugadores con un solo cartucho? ¿A que si yo me compro cualquier juego con esa opción y conecto mi GBA a otras tres que no tengan el cartucho podemos competir entre los cuatro?
¡Exacto! ¿A que es la bomba?

"Existen posibilidades de ver versiones de los Zeldas de NES y SNES en GB Advance"

De estas cosas: el adaptador de corriente y la batería recargable (los dos de GBC), ¿Cuales funcionan en la GBA?
Ninguno. Es que la alimentación de GBA es un poco especial, ya que tanto el adaptador como la batería se conectan en el espacio para las pilas, utilizando una tapa diferente a la original, y que resulta totalmente indispensable. Por supuesto, esa tapa especial solo se consigue al comprar el adaptador de GBA.
Ya sé que estas harto de esto pero, ¿me puedes ordenar estos juegos de mejor a peor? F-Zero, Super Mario Advance, Tony Hawk´s Pro Skater 2, Rayman Advance y Castlevania Circle Of The Moon?
¿Se te ha ocurrido echarle un vistazo a la lista de recomendados? Lo digo porque saldría igual que la mía...

David Rivas (e-mail)

DETALLES SOBRE GAME CUBE

Saludos Yen y resto del equipo, tengo 19 años y os leo desde el número 71, no he podido leeros antes porque vivía en una cueva.
Colega, sabía que los pisos andan muy caros, pero esto ya me parece excesivo...
¿Es cierto que Miyamoto no creía tener listo su Zelda para GC hasta dentro de 5 años, y que ha encontrado un método de programación que lo acorta a dos años?
Sí, un aumento de sueldo. (Es broma).
¿GC podrá generar Dolby Surround en tiempo real como Xbox?
En tiempo real no creo, porque los de Microsoft han anunciado el sistema de sonido de Xbox como algo revolucionario y único. Eso sí, los vídeos pregrabados sí que podrán sonar en Dolby Digital (la versión avanzada del Surround).
¿Se podrá ampliar la memoria de GC como pasó con Nintendo 64 con el Expansion Pak? Si es así, ¿hasta cuántos megas?
No se confirmará hasta que la consola salga a la venta, pero en su momento ya hablamos de cierto informe en el que se desvelaba que la memoria de GC podría ser ampliable desde los 16 MB que incorpora hasta los 48 MB.
¿Se podrán conectar varias Game Cube del mismo modo que PS?
En principio no, porque con las cuatro entradas para los mandos ya hay suficiente para las partidas multijugador. N64 y DC, también las tienen, por eso optaron igualmente por no usar ningún tipo de cable link.
¿Puedes decirme si en Star Fox Dinosaur Planet salen los personajes principales de la versión de N64, o sólo sale Fox de Lilat Wars?
Que se sepan seguro, estarán Fox McCloud, Peppy, Slippy y Rob64.
¿Sabes si Nintendo piensa incluir el disco de demostración (ese de la feria E3, el de los 128 Marios) en la caja de la consola cuando la pongan a la venta?
No lo creo, ese tipo de demostraciones se suelen hacer sólo para exhibir, en las presentaciones a la prensa, la supuesta capacidad de una consola, pero hasta ahora nunca se han distribuido al público.

Jesús Ordóñez López (Córdoba)

UN POCO DE TODO

Me llamo José, y es la primera vez que os escribo (creo). Tengo una pobre N64, una PSOne y una DC. A ver qué sale...: ¿Se prevé que GC vaya a tener un catálogo de juegos orientado a un público más adulto, o van a continuar con los recurrentes Mario y Pokémon?
Ambas cosas. Miyamoto ha dejado claro que esta vez quieren asegurarse un catálogo lo más amplio y novedoso posible, pero dando la importancia debida a los personajes de siempre.
¿No crees que Kutaragi se ha pasado "tres pueblos" con las declaraciones sobre Xbox?
Seguramente, pero ya ves que en una "guerra" tan reñida como la que estamos viviendo en el mundo de los videojuegos no deja

Star Fox: dinosaur Planet traerá muchas caras conocidas.

lugar a las medias tintas...

¿Sabes a qué viene la enemistad entre Nintendo y Square?

Pues voy a darte una alegría: hace unos días un miembro de Square declaró que la compañía piensa dar mucha importancia a los juegos online en el futuro, y que para tener éxito en este campo... ¡tendrán que dedicarse a todas las plataformas! Vamos, que es posible que esa supuesta "enemistad" esté llegando a su fin.

¿Por qué una distribuidora que trabaja con varias plataformas, por ejemplo Konami, decide sacar unos juegos para una y no para otra?

Uf... son decisiones bastante complicadas, hay que mirar el público al que irá dirigido, las expectativas de ventas, la situación del mercado, etc. Desde luego, no es cosa de caprichos.

Estoy pensando en hacerme con el Alone in the Dark IV. ¿Me aconsejas la versión de PS o la de DC?

Hombre, ya que cuestan lo mismo, hazte con la de Dreamcast, que es más vistosa gráficamente.

¿Cuándo crees que estarán suficientemente establecidas las consolas de nueva generación, para decidir cuál es la más interesante?

Es una pregunta complicada, piensa que si esperas demasiado tiempo, te estarás perdiendo los grandes títulos que están saliendo ahora al mercado, como GT3. Si te gusta una consola ahora, ¿por qué esperar?

Con la caída de Dreamcast ¿es posible que con el tiempo ya no se tenga acceso a Internet con ella?

Según la información de Sega, el acuerdo firmado con Ardistel en Europa garantiza que todos los servicios seguirán en funcionamiento durante al menos cinco años, así que todos podéis estar tranquilos.

José (Palma de Mallorca)

MÁS SOBRE GAME CUBE

¡Hola Yen! Soy un chaval de Valencia fan de Nintendo y Zelda hasta la médula, compro la revista siempre que sale algo de Nintendo (que sale poco), y pienso comprarme una Game Cube. ¿Qué diferencias hay entre la GC de Nintendo y la de Panasonic con reproductor de DVD?

¿Qué no se vean por fuera? En principio, ninguna, simplemente se trata de la misma consola junto al reproductor de DVD.

¿Cuánto va a costar un juego para Game Cube en formato Mini DVD?

Nintendo todavía no lo ha desvelado, pero es de suponer que rondarán las 8 ó 9 mil pesetas.

El Kameo: Elements of Power de Rare para GC, ¿va a ser realmente tan parecido a Pokémon?

Relativamente. El protagonista va adquiriendo habilidades de los animales que le rodean, y también puede coger el control de algunos extraños seres. Parece más similar a Jade Cocoon para PS.

¿Va a salir algún Half-Life (o expansión) para Game Cube?

Pues no.

Juan Vicente (Valencia)

Kameo: Elements of Power es uno de los próximos proyectos de Rare para la nueva consola de Nintendo.

EL RENACER DE SUPER NINTENDO

Hola Yen, estoy muy emocionado con la salida de GBA, en mi opinión esta consola su pone el renacimiento de SNES, consola que considero, junto a GB, la mejor de la historia.

Con GBA va a haber muchas conversiones de Super Nintendo y Mega Drive, ¿hay alguna posibilidad de que juegos que no habían salido antes para estas consolas en nuestro país (Chrono trigger, Seiken Dentsu 3, Dragon Quest 6, Thales of Phantasia...) aparezcan para GBA?

Es posible, pero de momento no hay noticias.

¿Qué juegos de rol están previstos para esta consola a corto y largo plazo? ¿Crees que aparecerán tantos como aparecieron en su pariente SNES?

El más cercano es Breath of Fire, pero también saldrán Golden Sun y Megaman EXE.

¿Aparecerá algún otro Mario que tenga algo de novedoso y no sea una conversión?

Seguro que sí, aunque por el momento Nintendo no ha anunciado ninguno.

Por último, ¿cuánto crees que le falta a la consola para bajar de precio? Lo considero bastante elevado.

Hombre, si acaba de salir al mercado. No te preocupes, seguro que dentro de poco sale algún pack bastante jugosito.

Marcos (Barcelona)

La pregunta del mes

¿Qué consola tiene más futuro?

¿Cuál de todas las consolas de nueva generación tiene un futuro seguro y el apoyo de todas las compañías? No quiero que me pase como con DC.

A ver, lo primero de todo, es que ninguna consola tiene "un futuro seguro"; lo sucedido con DC es un buen ejemplo de una consola que a priori tenía cantidad y calidad, pero ha acabado siendo víctima del mercado. De lo que puedes estar seguro es de que Sony, Nintendo y Microsoft están reuniendo a los mejores programadores posibles para que trabajen en sus consolas. Pero, como siempre, habrá compañías, y por tanto juegos, exclusivos para un determinado sistema. Cada usuario debe basar su decisión en sus gustos, sus necesidades (DVD, Internet, etc.), y sus posibilidades económicas.

Pablo de la Fuente Serrano (León)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.

Y el mes que viene...

¡SENSACIONAL REPORTAJE ESPECIAL!

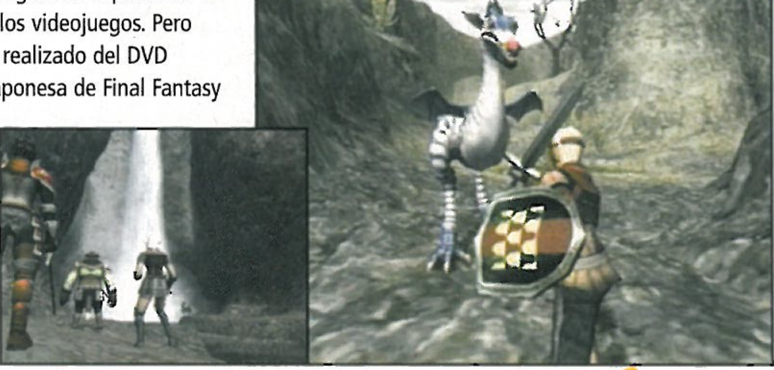
DEVIL MAY CRY, la nueva aventura terrorífica de Capcom

Ya está en nuestro poder todo el misterio y el horror de la nueva genialidad de los creadores de «Resident Evil». Un auténtico juegazo para PS2 del que te descubrimos todos los detalles en un gigantesco reportaje. Pero cuidado, puede ser demasiado fuerte para tus nervios...

Alucina con las primeras imágenes del juego

¡¡FINAL FANTASY XI!!

Poco se conocía hasta ahora del siguiente capítulo de la saga más famosa del mundo de los videojuegos. Pero gracias al "destripe" que hemos realizado del DVD especial que incluye la edición japonesa de Final Fantasy X, os estamos preparando un estupendo reportaje con las primeras imágenes de Final Fantasy XI, donde os daremos también los primeros detalles del funcionamiento de PlayOnline, además de numerosos extras. ¡Genial!



Todas las novedades de la feria más importante de Europa

INFORME ESPECIAL ECTS 2001

Como cada año, todas las compañías vuelven de las vacaciones de verano con fuerzas renovadas y dispuestas a mostrarnos todas sus novedades para todas las consolas en la feria que se celebra en Londres, y el resultado es una cita inexcusable a la que no faltará el equipo de Hobby Consolas para mostrarte los mejores lanzamientos que se avecinan para la campaña Navideña. ¿Quieres conocerlos? Ya sabes, el mes que viene...

Y además...

- BALDUR'S GATE
- PARIS DAKAR
- GIANTS
- PAPER MARIO
- EPHEMERAL FANTASIA
- JURASSIC PARK 3
- KLONOA 2
- ¡Y MUCHOS MÁS!

Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, José M. Cobas, Sergio Martín, Miguel Calabria, David Calabria, Ricardo Ruiloba.

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Director Comercial: Andrea Anzini
Directora de Marketing: María Moro
Director Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A.
46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª.
48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 10/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf. 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT

Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation.

Un regalo de más de 2.000 pesetas.

Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

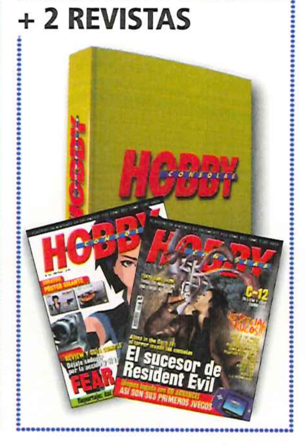
CONTROLLER PACK N64

Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64.

Un regalo de más de 3.000 pesetas.

Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.

Un regalo de más de 2.000 pesetas.

¡10 x 12!

¡Paga 10 números y recibe 12!

Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD's

Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.

Un regalo de más de 3.500 pesetas.

Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's.
Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono

906 30 18 30

Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.

(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

suscripcion@hobbypress.com

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

EL MEJOR JUEGO

PARA TU

GAME BOY ADVANCE™

Y NO LO DECIMOS NOSOTROS:

HOBBY CONSOLAS
"Uno de los títulos más impresionantes a nivel gráfico"

SUPERJUEGOS
"Ha nacido el primer clásico de GameBoy Advance ... y Rayman es el protagonista "

NINTENDO ACCION
"Nuestro consejo: Compra obligada. Más brillante que un rubí"

WWW.IGN.COM
"Rayman Advance te va a dejar sin aliento"

WWW.MERISTATION.COM
"Rayman Advance es una joya del tamaño de un mamut"

Rayman Advance te hará exprimir al máximo las posibilidades de tu nueva consola:

- Más de 60 niveles de juego,
- 12 Bonus extras,
- 14 personajes activos secundarios,
- 6 mundos diferentes,

y además:
¡Totalmente traducido al Castellano!

A PARTIR DE SEPTIEMBRE CON El Caserío Lunchables ¡PODRÁS GANAR FANTÁSTICOS REGALOS!

www.ubisoft.es Ubi Soft GAME BOY ADVANCE